PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG
БРОЙ 6 (50), ЮНИ 2002
SOLDIER OF FORTUNE II
DOUBLE HELIX
2 ДИСКА
2 ПЛАКАТА
FIFA WORLD CUP 2002
MORROWIND The Elder Scrolls III
HITMAN 2
БРОЙ 50
Die Hard Nakatomi Plaza
Spider-Man The Movie
Simon The Sorcerer 3D
Army Men: RTS
PlayStation2 Tekken 4
ИНТЕРНЕТ
Flash Games
Интернет преводачки
ХАРДУЕР
SB Audigy vs SB Extigy
Photo Clip 60xx
ЗАЛА НА СЛАВАТА
Златният век на видеоигрите
ТЕХНОЛОГИИ
Wavelet – Магията на JPEG 2000

ОТНОВО ОРИГИНАЛНИ ИГРИ С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ

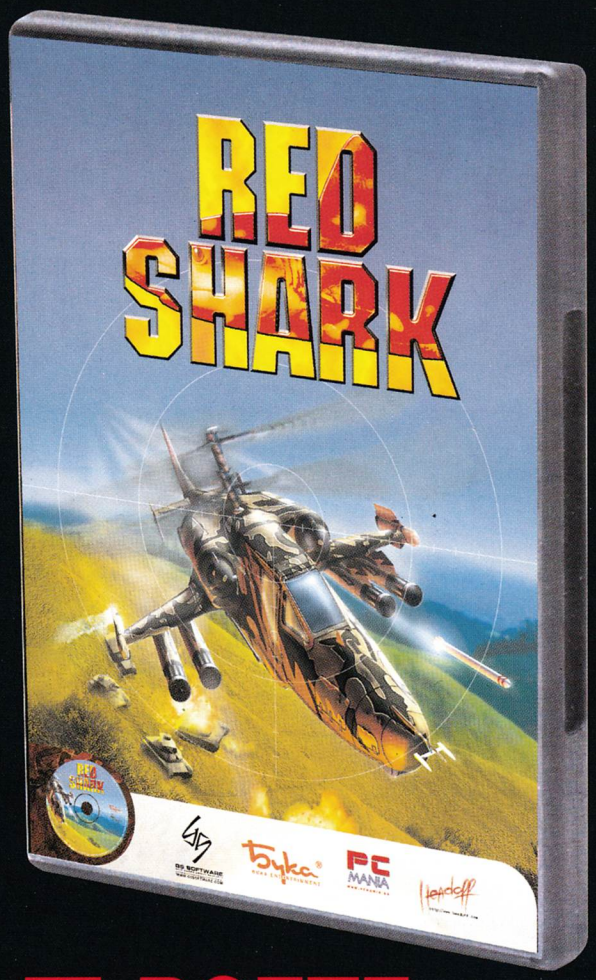
SOLARIS 104

9,90 лв

В далечното бъдеще извънземни раси водят борба за надмощие в Галактиката. Земята изпраща своята най-силна армада, за да възстанови равновесието. Предстои последната битка. Вие трябва да влезете в ролята на новобранец № 104 и да спасите Земята като унищожите генератор, разположен в ледения свят Bothrops. За да достигнете до него, ви предстоят 13 трудни мисии... Solaris 104 е предназначен както за старите фенове на аркади, така и за всеки геймър, който обича стрелбите и екшъна.

RED SHARK

Red Shark е екшън, в който управлявате тежковъоръжен хеликоптер Ка-50. За да преминете успешно играта, трябва да изпълните 15 мисии. В зависимост от видеокартата се поддържат резолюции до 1280x1024. Качествената графика не пречи на играта да бъде достъпна и за притежателите на "по-слаби" компютри. За разлика от други заглавия в жанра, управлението и настройките в Red Shark са опростени и не изискват специални познания и опит от предишни игри. Не е задължително да притежавате джойстик.



ТЪРСЕТЕ ОТ 1 ЮНИ

СПЕЧЕЛЕТЕ ГИ БЕЗ ПАРИ, ТЕСТВАЙТЕ ГИ ПЪРВИ

20 участници в съвместната томбола на сайтовете на PC Mania и E-card ще получат:

10 оригинални игри SOLARIS 104

10 оригинални игри RED SHARK

+ e-card с номинал от 10 лв. към всяко заглавие

Анкетите ще намерите на: www.pcmania.bg и www.e-card.bg

Забележка: Всеки участник може да попълни по една анкета. Отговорите, постъпили от двата сайта, са равностойни.

PC MANIA WWW.PCMANIA.BG · Headoff · MART www.mart.bg · Buka BUKA ENTERTAINMENT www.buka.ru · game active

СЪДЪРЖАНИЕ

брой 6 /50/, юни 2002

Животът е игра. Четири години PC Mania.

PREVIEW

Broken Sword III: The Sleeping Dragon 27

FIRST LOOK

Hitman 2 18

REVIEW

Soldier of Fortune 2: Double Helix 08
The Italian Job 12
2002 FIFA World Cup 14
Space Haste 2 20
Hooters Road Trip 22
Project Earth: Starmageddon 23
Die Hard: Nakatomi Plaza 24
The Elder Scrolls III: Morrowind 28
Red Shark 32
Spider-man 34
Primitive Wars 36
Army Men: RTS 38
Gianluca Vialli's European Manager 40
The Tale of Imerion 41
Roller Coaster Factory 2 42
Simon The Sorcerer 3D 43

RETRO

Fifa International Soccer 94 17

PS MANIA

PS Mania 45
Sled Storm 2 46
PlayStation2 Xanku 47
Onimusha 2: Samurai's Destiny 48
Tekken 4 49
Automodelista 50

НОВИНИ

Геймърски новини 06
Mixed News 52

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 67

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 68

COMIX

Книга за пътя 70

ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ

CHEATS

PlayStation Cheats 51
PC Cheats & Tricks 66

INTERNET

Flash games 54
Интернет преводачки 58

ТЕХНОЛОГИИ

Wavelet — магията от кабинетите по математика 57

ЗАЛА НА СЛАВАТА

'mo Quaked Money 56
Златният век на видеоигрите 64

HARDWARE

SB Audigy vs SB Extigy 60
Photo Clip 60xx 63

преди четири години...

Броят, който държите в ръцете си, е номер 50. След като сме на юбил ейна вълна, ще ви подсетя, че имаме и нещо като рожден ден.

Преди 4 години... всъщност рубриката не се казва така, но при тайм-сърфинга стават тези работи, понякога може да хлътнеш с една година погрешка и няма излизане, докато не си разкажеш историята, за която си се върнал.

Та преди четири години излезе не кой да е, а първият брой на PC Mania.

Той представляваше една 32 странична брошура, хваната с телчета. Толкова. Никакви твърди корици, дискове или плакати. Основните заглавия в него бяха Star Wars: Rebelion, една игра на име Deadlock: Shrine Wars и суперхитът с главно С. Разбира се, че става дума за StarCraft – играта, която породи цялата ни родна гейминдустрия.

Пролетта на 98-ма беше началото на организирания геймърски живот у нас. В началото на онази година имаше общо около 50 машини във всички български геймклубове взети заедно, нямаше нито една легална, правена или преведена игра, нито един български участник на международно състезание. България тотално отсъстваше от световната геймърска карта.

Каквото и да си говорим, нещата се променят. На всички, които бяха заедно с нас през това време, желаем успехи и щастие, а ако имате този брой, пазете го – това е история.

Петър Табов

EDITORIAL

Екшън игрите – отново виновници за всяко зло

В края на месец април Германия, Европа и целият свят бяха разтресени от ужасно и кърваво събитие. 19-годишен младеж хладнокръвно и в рамките на половин час изби 13 учители, момче, момиче и полицай в една от гимназиите на град Ерфурт, Тюрингия, след което се самоуби. Сам по себе си този акт на насилие може да бъде тълкуван еднозначно – като едно от онези събития, които е по-добре никога да не се случват и които оставят след себе си безброй открити въпроси и едно основно Защо.

Поводът да обърнем внимание на тази тема на страниците на нашето геймърско списание е много прост. Малко след като стана ясна самоличността на момчето – Роберт Щайнхойзер, всички немски медии гръмнаха със "сензационни" разкрития, даващи яснота какво е накарало този обикновен юноша да загуби разсъдъка си и да извърши подобен ужасяващ акт. Първи "разкриха" истината Frankfurter Allgemeine Zeitung (FAZ) – според тях Щайнхойзер е играл постоянно Counter-Strike, като по този начин е тренирал и изучавал подробно начини за убиване. Не закъсняха и обвиненията, че именно Max Payne е виновен за кървавия акт. А къде забравихме Quake...

Твърдения от подобен род говорят само за пълно непознаване на конкретните игри и дилетантство по отношение на индустрията за виртуални забавления като такава. Някак между другото акцентът се измества от далеч по-сериозни проблеми като например лесния достъп до оръжие на млади хора или социалните проблеми, сполетели младия Щайни (както са го наричали съучениците му). Да обвиниш компютърните игри днес като главна причина за извършване на подобна нечовешка постъпка е все едно да смятаме за убийци всички деца от едно време, които са се крили по ъглите и са играли на "Стражари и апаши".

По същество видеозабавленията не откриват топлата вода, а дават нова, интерактивна форма на добре познати на всички поколения начини за уплътняване на свободното време. Проблемът с масовото убийство в малкия немски град от месец април акцентира върху въпрос, сравним с този за кокошката и яйцето – дали Роберт Щайнхойзер е играл C-S и затова е тръгнал да избива наред или тъй като вече е бил решил да си отмъсти смъртоносно, е решил да джитка екшъни, за да се "тренира".

Всъщност проведените вече разследвания показаха, че момчето се е записало в местния клуб по стрелба, където от една година се е упражнявало в реални условия да стреля с пушка и пистолет. Т.е. връзката между прекарването на часове пред монитора и убийствата е точно толкова, колкото между прелитаща кокошка над кравешки обор и Бангладеш.

Съвсем друг проблем е увеличаващото се ниво на реализъм и кръвта, която се лее от мониторите ни с кофи. Безпричинното насилие и параноичните битки в тесни коридори определят ежедневието на огромно количество хора. Много тревожна е и падащата средна възраст на виртуалните "килъри" – защото, трябва да признаем, децата трудно различават фикцията от реалността. Между другото – най-играната игра по света е The Sims, където насилието е изразено най-вече като скандали между влюбени двойки.

Роберт Щайнхойзер не е бил дете. Той е бил 19-годишен млад мъж с провалени перспективи за по-нататъшно социално развитие. Уплътнявал е свободното си време като хиляди тийнейджъри по света – с компютърни игри и спорт. Загубата на представа за реалността се е оказала фатална. Няма оправдание за постъпките му.

Съвършен Nestlé шоколад

feat.

LZ атмосфера

ШОКОЛАД С АТМОСФЕРА

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

МИНУТИ ПРЕДИ E3...

Както много от вас знаят, в края на месец май в Лос Анджелис ще се проведе най-голямото геймърско изложение E3 (Electronic Entertainment Expo). По този повод повечето фирми обявиха какво ще представят през тази година.

Може би най-радостната новина е, че ще се срещнем с Doom III. Ще бъде демонстриран новият и много як по думите на производителите графичен енджин. Наскоро пък се разчу, че ще има продължение за Civilization III – Play The World. Add-on-ът към третата част на легендарната походова стратегия на Сид Майер и Firaxis Games ще бъде представен за първи път на E3 и в него ще има много нововъведения и подобрения. Ще съдържа осем нови нации, както и нови сингъл- и мултиплейър сценарии.

Interplay обявиха пълния списък на игрите, които ще представят на задаващото се геймърско изложение, а именно:

Hunter: The Reckoning – екшън за X-Box;
Run Like Hell – екшън, чието действие ще се развива на рудодобивна станция в космоса, която е атакувана от извънземни
Baldur's Gate: Dark Alliance – ролева игра за X-Box
Galleon – морски екшън за X-Box;
Icewind Dale II, втората част на знаменитата ролева сага. Тя ще се появи няколко дни след самото E3.

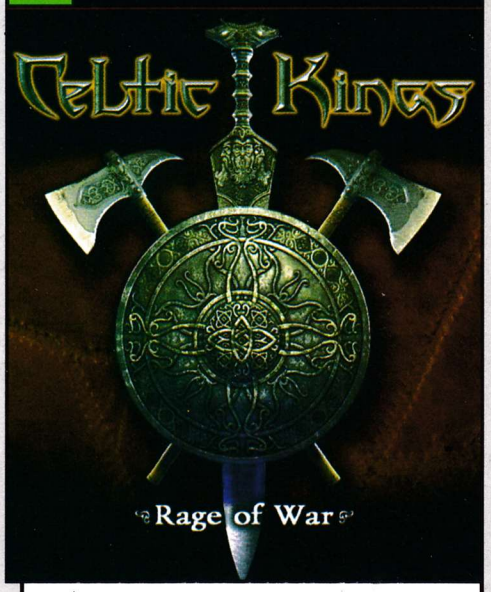
Петият проект на Interplay и Black Isle ще бъде все още пазена в тайна ролева игра. Каквато и да е информация по темата няма да бъде изнасяна преди E3.

Codemasters също пуснаха списък със заглавия за изложението, който явно ще разочарова много от феновете на авторалитата. Colin McRae 3 няма да излиза за PC тази година. Ето останалите заглавия:

Club Football за PS2 и XBox
Colin McRae 3 за PS2 и XBox
Dragon Empires за PC
Project IGI 2: Covert Strike за PC
LMA Manager 2003 за PS2 и XBox
Mike Tyson Heavyweight Boxing за PS2 и XBox
Operation Flashpoint: Cold War Crisis за XBox
Operation Flashpoint: Resistance за PC
Prisoner of War за PC, PS2 и XBox
TOCA Race Driver за PC и PS2
World War 2: Frontline Command за PC

За геймизложението са се подготвили и от Electronic Arts, които обявиха, че ще представят четвърта част на популярния SimCity. Разработчици отново са екипът на Maxis, които са виновниците за предишните три части. SimCity 4 ще позволи на играчите да променят терена под града си – да издигат планини, да създават долини, да прокарват реки и да посаждат гори. Голяма новост ще е възможността да свързвате построените от вас градове с пътища, по които ще се осъществява обмен на ресурси. Друго много интересно хрумване ще е възможността да влезете под кожата на някой от жителите на вашия SimCity и да огледате творението си през човешки очи. Повече информация и за тази игра се очаква след изложението.

НОВИТЕ ДРЕХИ НА ЦАРЯ



The Druid King с ново име

Strategy First и Wanadoo обявиха, че игра с името The Druid King няма да излиза. Разработваната от родната ни фирма Haemimont геймка ще смени името си на Celtic Kings.

ЩЪРКЕЛЪТ ДОЙДЕ

Поздрави за нашия колега Ивелин и съпругата му Юлия, които вече имат син с царственото име Самуил. Да ви е жив и здрав, приятели!

PC Mania

.BG

"Виртуален свят" изпраща отбор по CS в Германия

Българският отбор по Counter-Strike (D3★) тръгна на 14 май за международния CPL турнир в Кьолн. Това е първият от четирите професионални евротурнира на лигата, който се провежда от 17 до 19 май.

D3★ или Doom3Stars са Явор Тодоров – DeViL, Христо Петковски – MaSTeR, Марин Маринов – DragoN, Слави Янакиев – Kaligula и Явор Илиев – NoZeS. Отборът е варненски, но към него са привлечени и софийски "звезди". Те надделяха в националната квалификация на "Виртуален свят", който е единственият официален представител на CPL за Балканите.

Всичко около турнира можете да научите от http://www.virtualworld.bg.

На снимката е луксозният хотел, в който ще се провеждат състезанията.

TO BE CONTINUED....

Анонс на Stronghold: Crusader

Gathering of Developers и студиото Firefly обявиха, че вече работят над Stronghold: Crusader. Продължението на стратегията в реално време Strongold ще използва модифицирана версия на енджина на Age of Empires и ще се развива през периода на първия кръстоносен поход (XI – XII век). Този път ще ви се наложи да нападате и браните замъци и укрепления из арабски пустини, а като евентуална дата за излизане се спряга това лято.

Продължение на Medal of Honor

Add on-ът за триизмерния нацистки шутър Medal of Honor ще се казва Team Assault. За съжаление на заклетите фенове той ще се появи чак в края на тази есен и ще съдържа девет нови сингълплейър нива, дванадесет мултиплейър мисии, няколко допълнителни руски и британски оръжия, както и нов начин за контролиране на вашия екип от войници.

Everquest 2 догодина.

Sony Online обявиха, че продължението за тяхното online RPG – Everquest, ще се появи през зимата на следващата година. Действието в Everquest 2 ще се развива в Norrath – добре познатия на феновете свят от първата част. Този път обаче ще действате в The Age of Destiny – много векове след епохата на Everquest 1. Sony Online обещават множество подобрения, между които нов триизмерен енджин, допълнителни магии и куестове, нова система за водене на бой и т.н. Голяма и важна промяна ще е възможността на играчите да притежават собствени имения и кораби, на които да дават наставления.

Втори експанжън за Cossacks

CDV обявиха, че второто продължение на стратегията Cossacks ще се казва Back To War и действието в него ще се развива в Европа между 16 и 18 век. В продължението ще има 75 сингълплейър мисии, две допълнителни нации – Швейцария и Унгария, 20 нови сгради както и Mod1, който ще добавя 30 нови единици (между които ще е крайбрежно защитно оръдие). Върху играта работят GSC Game World, а като дата за излизане се очертава втората половина на 2002-ра.

Sudden Strike II е готова

Според разработчиците от CDV Sudden Strike II е вече напълно готова, но ще се появи по магазините през август. Във втората част на добре известната реалновремева стратегия на тема Втората световна война ще можете да контролирате руснаци, немци, британци, японци или американци.
Всяка от враждуващите страни ще разполага с достоверно моделирани войници и превозни средства. Системата за изчисляване на щетите също ще бъде променена със значително по-реална.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Grand Theft Auto III	Rockstar
Pro Train	Strategy First
Gore	DreamCatcher
F1 2002	EA Sports
Delta Force: Task Force Dagger	NovaLogic
Age of Wonders II	Take 2
Neverwinter Nights	Infogrames
Hero X	Infogrames
Syberia	Microids
Hotel Giant	JoWooD
Unreal Tournament 2003	Infogrames
Survivor Marquesas	Infogrames
Moonbase Commander	Infogrames
Op Flashpoint: Resistance	Codemasters
Warcraft III	Blizzard

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители.
Редакцията не носи отговорност при промени.

БЕЗПЛАТЕН ОБЯД

Печеливши от томболата на Panda Software:
Голямата награда Panda Titanium печели:
Ангел Рачев (Шумен)

2-ра награда: 3-месечен абонамент за PC MANIA печели:
Емил Петков (Дупница)

Пет плюшени панди печелят:
Мартин Борисов (Варна)
Ивайло Димитров (София)
Десислава Маркова (Костинброд)
Любомир Джамбазов (Добрич)
Илиян Николов (София)

WHAT'S NEW

Пиратски куест

Европейските компании Koch Media и Spirit Projekt скоро ще пуснат куеста Voodoo Islands. В него ще влезете в ролята на капитан на пиратски кораб, който заедно със своя екипаж ще трябва да се бие срещу канибали, конквистадори и морски разбойници. По пътя си ще откривате нови технологии и магически артефакти, които ще увеличават ефективността на екипажа ви. Производителите обещават реалистична система за водене на битки и плаване. Voodoo Islands е нарисуван в анимационен стил, като същевременно предлага и много яка триизмерна графика.

Ще има Need for Speed: Hot Pursuit 2 и за PC

Electronic Arts обявиха, че освен за PlayStation 2 продължението на културата серия Need for Speed Hot Pursuit 2 ще се появи и за PC, Xbox и GameCube. В него ще има повече от двайсет нови писти, както и двайсетина модели коли (между които са ферари 360 Spider, ламборджини "Мурсиелаго" и порше "Карера GT"). И в новата част можем да очакваме добре познатите ни елементи на хитовата поредица, комбинирани с множество подобрения. Ще има нов тип състезание – top cop, в което ще действате като патрулен полицай, изпълняващ множество досадни полицейски задължения. Need For Speed: Hot Pursuit 2 се очаква да се появи в края на това лято.

Анонс на Tsunami 2265

Got Game Entertainment работят над нов проект с името Tsunami 2265. Играта ще представлява нещо като приключенски 3D екшън от трето лице и за него отговаря италианското геймстудио Prograph Research. Tsunami 2265 е изрисувана в класическия стил на японските манга комикси, а първите screenshot-ове от нея изглеждат многообещаващо. Дано скоро видим поредната яка манга игра.

Две седмици след като спрях да въртя джедайския меч и да "използвам" силата, имах нужда от нещо ново, нещо различно, нещо, което да ми припомни "добрите стари времена" на Half-Life. Нещо като SOF2!

SOLDIER OF FORTUNE II
DOUBLE HELIX

3D SHOOTER

графика	★★★★★½
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 2xCD
Raven Software / Activision
http://www.ravensoft.com/soldier2.html
системни изисквания
PIII 600, 128 MB RAM, 16 MB Video card

Това е игра, която просто оказва влияние на хората... и то силно. След два дни прекарани пред PC-то, се усетих, че влизайки в университета, стрейфя по коридорите и си подавам носа зад всеки ъгъл – да видя дали не ме дебне някой професор. Но когато в крайна сметка ме засече този, на когото трябваше да обяснявам какво точно съм правил през последните два дни, едва успях да потисна желанието си да залегна в тревата и да започна да отстъпвам, крещейки: "Enemy spotted, enemy spotted. Alfa, Tango I need assistance!". Защо се получава така ли – ами какво му трябва на един готин шутър? Добра история, оригинални оръжия, хитри врагове и добър дизайн по нивата – а в SOF2 и четирите елемента присъстват и са изпълнени перфектно.

Историята на тероризма

След 11 септември американците като че ли се побъркаха на тема самолети и падащи небостъргачи. Малко по-късно настъпи и паниката около писмата с антракс, които трябваше да покажат, че войната на XXI век не е война на унищожението, а война на подли удари под кръста и смъртоносни зарази. Изведнъж всички си припомниха за параноята по време на Студената война по повод химическите оръжия и изкуствено създадените във военните лаборатории вируси. Много хора се сетиха, че СПИН се появява от маймуните в Африка, а обществена тайна е, че опитите с биологично оръжие се провеждат именно върху тях. Не е нужно да си Айнщайн, за да събереш двата факта. И да те обземе ужас. Защото ако една атомна бомба може да унищожи цял град, то един вирус ще постигне същото, но ще запази сградите и икономическите ресурси. Слава Богу, че още не се е пръкнал достатъчно луд човек, за да пусне такова нещо на свобода.

TIPS&TRICKS

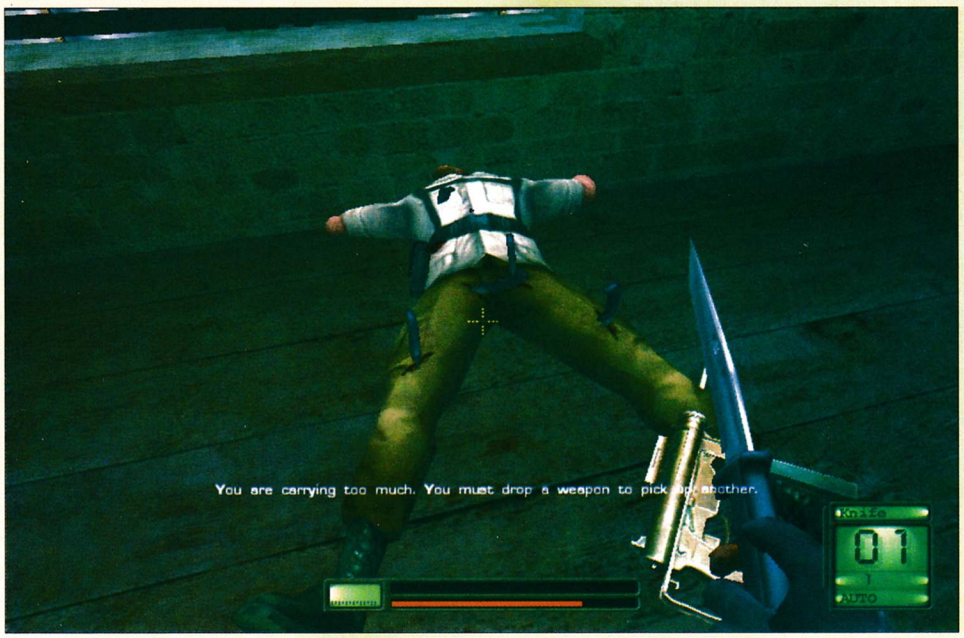
Не всички проблеми се решават с извадено оръжие.
Когато не сте сигурни в някой или нещо, първо стреляйте, после го разпитайте.
Не е срамно да се паникьосаш и да се прегрупираш, за да избягаш.
Save-натият страхливец е по-добър от не-save-натия герой. И без това авторите са сложили тази опция – значи е там, за да се използва.

GHOUL ENGINE

Направен специално за SoF2. Позволява ви да разфасовате противниците на съставни части. В зависимост от степента на насилие, ще виждате от кървави петна до пръснат по стената мозък.
С малко инициатива, един нож и вражески труп можете да си спретнете турнирче по кръстчета и нулички на гърба на врага.

IT'S HARD

Вторият основен коз на SoF2 е главният герой. Д.М. е реално съществуваща личност, бивш тюлен и консултант при създаването на играта. Тя не е само реалистична, но и трудна. Предлага пет нива на сложност, като на средното дори опитните в жанра могат да се поизпотят.



Точно проблемът за вирусната война е залегнал в сюжета на SoF2 и сценарият на играта спокойно може да се използва за направата на филм. По време на Студената война руските и американските учени разполагат с над 20% от военния бюджет на страните си, за да създават нови болести. Към края на войната някои от тях осъзнават потенциалните последици от попадането на изобретенията им в недобронамерени ръце (всъщност всеки, който би се докопал до тях, едва ли желае мир и щастие по цялата земя) и се отказват от проектите си. Само че правителството не обича да дава паричките си за тоя дето духа и бързо на отцепниците им се случват някакви инциденти. Един от тези учени се свързва с The Shop – тайната организация, за която работи Джон Мълинс, нашето момче. Той се намира в Прага, има сведения за последната разработка на руските химически лаборатории, черно куфарче и "опашка" от около 50 войници с негова снимка и заповед да донесат главата му на тепсия.

Къде с хитрост, къде със силата на оръжието успявате да го измъкнете от ръцете на комунистите и да го заведете в страната на свободата – Америка.

Като с машина на времето действието се премества 15 години по-късно. Има тревожни сведения от едно селце в Колумбия, поразено от мистериозна болест. Най-лошото е, че всичките й симптоми са като на хората, заразени от руския вирус. И без никой да ви пита как се чувствате след смъртта на Howk (партньорът ви от първата част на играта), получавате задача – "Иди и разбери какво, по дяволите, става там".

Пристигайки, осъзнавате , че нещата изобщо не са розови. Взводният командир на малкия отряд морски пехотинци става жертва на снайперист и изведнъж се оказвате в центъра на жесток бунт на местните наркокартели и мафиоти. Основната мисия остава, но се появяват множество други по-малки задачки – да се спасят момчетата от пленен отряд, да им пазите задниците и те вашия, да разберете кой е използвал селцето за опитно поле на новозакупената си технология и кой стои зад бунта; да разберете кой иска да започне трета световна война.

Атмосферата или реална фантазия на монитора ви

Преди няколко години... Нощта отдавна се е спуснала над града. Облаците, събирали се цял ден, най-накрая решават да си свършват работата и падат първите капки. Дъждът е тих и лек, напоителен. Методично почуква по металните первази на прозорците и загася всеки опит за запалване на цигара. В една малка уличка на Прага пияница, гушнал шишето, с радост тихичко пее, за миг спира – една от сенките на стените се раздвижва и придобива формите на човешка фигура, след това изчезва. Пияницата спира да се тревожи за него и се връща към песента си. Фигурата е на млад мъж, около 20 годишен. Стои на ъгъла до стената и се ослушва. Два патрула, някъде в далечината се чува подсвиркването на трети. Зад него прогърмява гласът на пияницата – стигнал е до любимата част от песента си. Това е моментът. Фигурата изскача и прерязва гърлото на единия от руснаците и докато вторият вдига револвера си, един куршум от пистолета на героя се забива в главата му. Джон се навежда и грабва оръжието му, после се оглежда за пълнителя на първата жертва. Прикляква и се ослушва – свирукането е престанало, чуват се

FIRE POWER

Както и в първата част на играта, ще можете да избирате какви оръжия да вземете в инвентара си. Ето кратък преглед на най-интересните от тях.

AK74

Скорострелен, със средна ударна сила. Ненужен след нивата в Прага, когато докопвате M16. Може да му се прикрепи щик и да се използва ефективно като нож, когато са ви свършили муниционите или просто не искате да привличате много внимание. 30 броя 5.56 mm патрона в пълнител.

Micro Uzi

Можете да носите две от тези "оси" едновременно. Най-скорострелното оръжие, ниска сила и силна разсейка. Доста по-вероятно е, след като спрете да стреляте, стената зад врага ви да е на решето, а той самият да ви се пули жив и здрав насреща.

M16

Класика и основното ви оръжие през по-голямата част от играта. Висока точност, средна скорострелност, висока ударна сила. Ще са ви нужни малко тренировки докато свикнете с балистиката му, но ако успеете, големи групи от врагове няма да са проблем за вас.

USAS12

Прилича на M16, стреля като M16 – с малката разлика, че използва за амуниции shell-ове.

Една от най-добрите "помпи", правени някога – проблематични са 12-те патрона, които свършват неприятно бързо. Все пак оръжието си остава фаворит за всички любители на откъснати крайници и хвърчащ мозък.

два чифта хвърчащи по паветата ботуши. Скок, два откоса и преценка на ситуацията. Първият от патрулите лежи с три дупки на корема, вторият се държи за ръката и вдига поглед към вас. Очите му са пълни с ужас. Няма време за милост – един куршум и още един труп в краката ви.

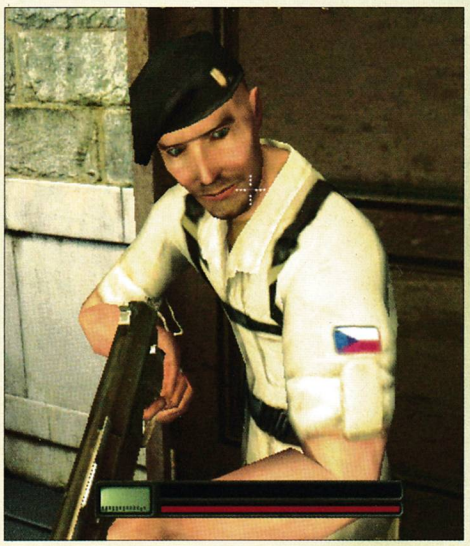
Сега... Обграден си. Варелът, зад който се криеш, скоро ще стане на стружки от ожесточения огън на врага. На два метра вдясно има купчина сандъци. Скок, кратък откос към другия край на склада и подаване на едното око за проучване на положението. Двама мъртви – трима още стоят. Чува се звънкото потропване на подскачаща към теб граната. Гадове. Втори скок, във въздуха хвърляш собствената си граната и отново се хвърляш зад друга купчина от сандъци. Тихичко отброяваш секундите... 2, 3, 4, 5! Трясъкът на взривната вълна кара ушите ти да запищят, но прелетелият на метър от теб окървавен череп показва, че си единственото живо същество в помещението.

Малко по-късно... Все още със спомени от джунглата, свистящите през храсталаците куршуми, писъка на враговете и рева на водопадите обличаш защитния си костюм. Единственото, което се чува отвън, е лаят на куче и стенанията. Много са, ужасяващи са, побъркващи са. Вирусът поразява само хора, не и животни и растения... толкова за теорията, че се е появил случайно от жегата и влажното време. Тръгваш по "балонените" коридори. Табела – "Висока степен на опасност, спазвайте инструкциите!", хех – дискретен начин да се каже: "Една шибана дупка, в шибания ти костюм и ставаш шибан труп, войниче!". Лекарският екип все още се опитва да определи естеството на епидемията, поразила селото. Не знам как издържат на гледката. Тези, които все още дишат, са просто сенки, дробовете им кървят, очите им са подути, ръцете са в язви. За тях няма спасение. Изведнъж осъзнаваш ужаса – че това е реалност, не е кошмар. Че може да се случи утре във всеки един град по земното кълбо. Че винаги ще се намери някой достатъчно откачен, за да пусне още един такъв вирус. Това нещо просто не може да попадне в добронамерени ръце. Добре дошли в света ми, в живота на един войник на съдбата.

Няма какво пове е да се каже за атмосферата. Тя е абсолютно поглъщаща мозъка и сетивата. Хваща ви във водовъртеж от чувства, страх и злоба и ви пуска, едва когато видите финалните надписи. Главна роля за това има озвучаването. Всичко е доизкусурено до най-дребните детайли. Руснаците не говорят като американски шофьор, на който са дали да прочете страница с някакъв странен текст, а на руски. Тракането на оръжията, собственият живот, който водят NPC-тата и враговете ви (те разговарят помежду си, оплакват се от времето, от шефа, който ги Юрка, или просто обсъждат формите на девойката от корицата на Плейбой) – всичко това е само още един щрих в и без това комплексния свят на SoF2. Ужасът и крясъците на обезоръжения противник, тичащ да се скрие, не поставят под съмнение какво ще го сполети само след секунди. Или самата джунгла – просъскването на змия ви изкарва акъла, а появилият се изневиделица хеликоптер разпръсква ято птици, накацали по короните на дърветата. А и това е една от малкото игри с оригинални и култови моменти като преследване с камиони или спасителна акция, последвана от бързо измъкване с хеликоптер (само вие, картечницата и зенитките долу... и животът на приятелите ви, разбира се. А моментът, в който една противовъздушна ракета се опитва да ви направи headshot, просто не е за изпускане. Адреналинът се вдига и искате още и още. Очарован съм.

A.I.

Напоследък това съкращение придоби значението на Artificial Idiots (изкуствени идиоти). И наистина – от Half-Life насам враговете не са това, което очакваме да бъдат. Е, вярно, че ви дебнат, крият се зад маси и понякога се сещат да хвърлят собствената ви граната по вас, но това са по-скоро дребни проблясъци и единични елементи в другите заглавия. Досега. Защото просто ще трябва да промените начина си на игра за SoF2. В превюто ви разказах за трите типа изкуствен интелект. Сега ще поясня какво точно прави врагът. Ако е сам, бяга от вас, но усети ли, че презареждате, изскача и ви вкарва куршум в главата. Ако са много и нямат пряк достъп до вашата позиция, ви погват, търсят пътя, отварят затворени врати и в крайна сметка се добират до вас. Няма сигурна позиция. Ако смятате, че можете просто да клекнете зад ъгъла и да чакате на "гюме", дълбоко се лъжете. Номерът ви ще проработи, но само веднъж. Ако имате късмет и не ви изкарат оттам с гранати, то вторият душманин вече знае къде точно се намирате и започва да стреля преди още да сте го видели. Освен че търсят укритие, вражите войскови части са страшно организирани. Винаги така се разполагат, че покриват максимално голям периметър и няма начин да се покажете и да стреляте по някого, без да ви засекат други двама. В нощните мисии, когато сте трудно забележим, но направите малко по-голям шум, веднага към вас се приближава пазач (о-о-ох, падна ли ми на ножа), но идва на достатъчно разстояние, за да ви види и недостатъч-



но да му прережете безшумно гърлото. Много важен елемент в този тип задачи са кучетата. Те не ви виждат, но ви надушват – тръпката става върховна, вярвайте ми.

Професионалните терористи, които ще срещнете в джунглата и в покъсните мисии, са съвсем друга бира. Не само че умело използват храстчетата за прикритие, но ви изчакват да ги отминете, за да ви нападнат. Поставят въженца между дърветата – а на другия им край най-често има експлозив. Но най-голямата напаст са снайперистите.

Когато работите в екип с командоси, е много важно да спазвате заповедите, които ви се дават, ако не искате да бъдете разстрелян като дезертьор. SoF2 вдига много високо летвата в тази насока, дори по-високо от Half-Life.

O.I.C.W.

Искам да обърна много специално внимание на това оръжие. Не защото се появява за втори път в игра, а защото е наистина нещо специално. На пръв поглед това е усъвършенствана версия на M-16 с доста шантава оптика. Но само на пръв поглед. Може да използва 5.56mm патрони и 20mm гранати. Дотук нищо ново – сега идва интересната част. Оръжието разполага с 20x окуляр и удължена цев, които му позволяват да бъде използвано като снайпер с минимална разсейка на изстрела до 700m. OICW е изработено от олекотен метал и е с минимален откат. Уникалното при него е приборът, монтиран над дулото. Освен увеличаваща функция той е с вградено устройство за нощно виждане, S.M.A.R.T. лазерна система за маркиране и идентификация на целите (приятел/враг), прибори за автоматично отчитане на силата и посоката на вятъра и коригиране на мерника. И не на последно място – вграден полузаглушител, невлияещ на пробивната сила на куршумите, но намаляващ значително шума и светлината при изстрел. Просто едно малко бижу за истински ценители. В момента, в който го получите, сериозно ще се замислите, дали си струва да използвате други оръжия.

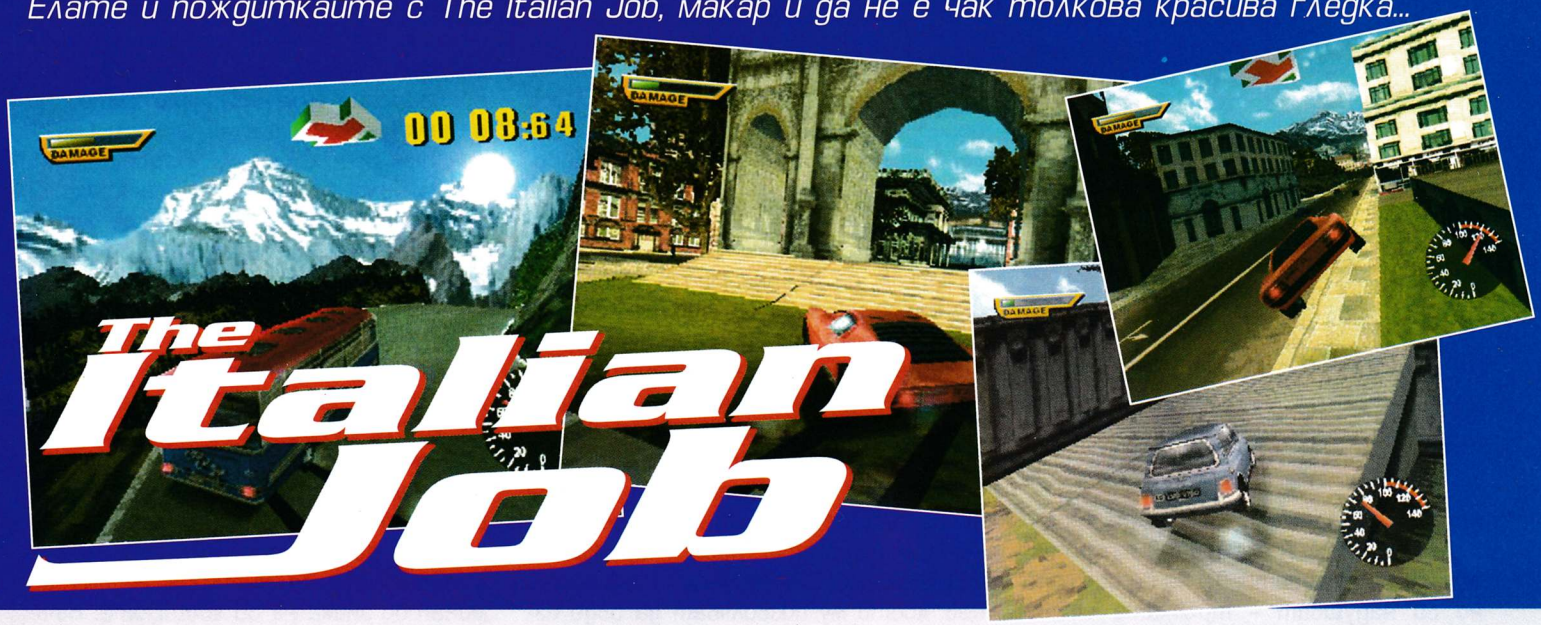
Quake vision

За графиката няма какво да се каже освен Quake и това е достатъчно. RTCW, SW:JO – все игри, доказващи качествата му. Само един малък проблем – няма bullet penetration, дори и когато стреляте по крехка дървена врата – дразнещо.

Очертава се и 2002-а година да мине под знака на 3d sooter-ите. Вече се появиха много добри заглавия и борбата за първото място ще е доста жестока. А SOF2 е един от основните претенденти, с невероятната си комбинация от завладяващ сюжет и атмосфера, много добре пипнати изкуствен интелект, графика и звук и куп малки, уникални елементи и елементчета.

Георги Панайотов

Карали ли сте наскоро Астон Мартин? А автобус? А Mini Cooper? Елате и пождитайте с The Italian Job, макар и да не е чак толкова красива гледка...



Едва ли някой се сеща за класическия филм "The Italian Job". И не защото той не си струва. Причината е в ЕГН-тата на повечето читатели (без това да означава нещо лошо). Лично аз се съмнявам дори дали филмът изобщо някога е посетил България с оглед на онези мътни за истинското изкуство години. През далечната 1969 година той е малък хит със свежата игра на Майкъл Кейн (кой, по дяволите, е Майкъл Кейн?!) и готиния сценарий.

Надпреварата с коли, която представлява The Italian Job, както вече може би се досещате, е базирана върху този популярен някога филм. Нейни автори са SCI. Тази малка, но яка компания, даде на света най-щурото автори, правено някога – Carmaggedon. Като се обръщам назад към минутите, прекарани с новото им творение, дълго се чудя къде е останала творческата им компетентност и как така, простите за израза, са си оставили ръцете буквално на всеки пиксел.

Всъщност The Italian Job се появява преди две години за конзолата PlayStation. Като че ли препратките към други събития до такава степен са разколебали авторите дали има смисъл да напъват гънките на сивите си маси, там някъде горе над раменете, че в крайна сметка са решили чисто и просто да "портнат" (ах, как обичам тази думичка) PS-версията. Оттук произлизат няколко логични извода – графиката е скапана, та чак плачевна. Оставете настрана, че е правена за конзоли – има наистина качествени конзолни графични попадения, така че това не е аргумент. Обаче

нивото на 2000-ната година

е на светлинни разстояния от съвременните графични енджини. Въпреки че колите се деформират при удар, въпреки че физическите им показатели са отлични и те на-

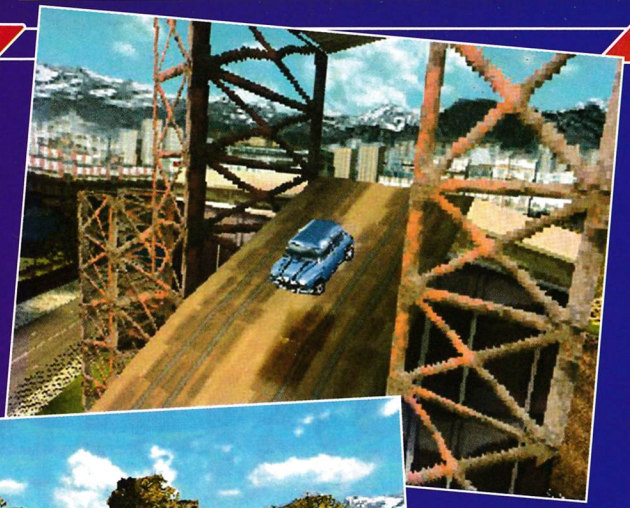
RACER

графика	★★☆☆☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★½☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
SCI / Rockstar Games
www.rockstargames.com/italianjob

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video



истина се управляват като в реалността – кривите пиксели на постния цветови спрайт ви поставят пред дилемата "аз ли съм късоглед или графичната ми карта нещо изчезна".

Музиката в The Italian Job е адски щура и забавна китка от.. едно и също парче в стил 60-те. То е много яко, но адски писва след 84-тото прослушване. Колосалната бройка се постига лесно и бързо – всяко подменю, фоновата мелодия по време на състезание – всичко това е в премерено еднообразен стил.

Иначе играта си я бива. Определено се забавлявах с някои от предвидените опции за състезание. Честно казано, The Italian Job ми ставаше симпатична колкото повече се занимавах с нея. Защото, подобно на филма, тя събужда спомени. Спомени за Carmaggedon (с негативен знак – мамицата им, SCI тъпи, как само се осрахте) и за Midtown Madness (с положителен знак – може да се направи състезание колко точно от идеите на майкрософтската игра са откопирани и на места плагиатствани).

Предвидени са няколко варианта за игра: Destructor; PartyPlay (конзолна гадост – мултиплейър на един компютър); FreeRide (разбирайте го буквално свободно "язденe" из улиците на Лондон и Торино); Checkpoint и, разбира се, The Italian Job. В последния начин на игра действието се развива като по сценария на филма – вие сте Чарли Крокър, който току що е излязъл от затвора, но смята да открадне 4 милиона долара под носа на италианската мафия и полицията. За целта са предвидени двайсетина състезания, в които ще карате различни коли, ще извършвате задачи и в крайна сметка ще победите. Филмът е бил забележителен с това, че главният герой надхитря лошите, като им организира огромно задръстване насред Торино. От колите, които можете да карате, специално внимание заслужава автобусът – не защото другите са скапани, а поради епохалното му значение. Грухтенето на дизеловия му двигател е вманиачаващо, а ускорението напомня за старата жигула на дядо. Изживяване от вида "един път"!

The Italian Job – все пак беше забавна. Играта има невероятна атмосфера и е като грозната съученичка – колкото повече я опознавате, толкова повече я оценявате... като човек. Определено си заслужава 15-те минути, но това определено не е хитът, който ще ви закове пред мониторите.

Александър Бойчев

Orbiphone

Услуга, която не можеш да изпуснеш!

По-евтините разговори със страната и чужбина

С Orbiphone от Орбител всеки телефон с тонално набиране събира за дълго близки хора на далечни разстояния.
С Orbiphone от Орбител всеки разговор продължава повече.

За контакти:
sales@orbitel.bg
www.orbitel.bg
София (02) 9370717
Пловдив (032) 900600
Варна (052) 661777
Бургас (056) 879020
Русе (082) 812772
Ст. Загора (042) 617676
Плевен (064) 811000

Orbitel
свързва хора с идеи

Смесицата между напрежение, трудност и реализъм правят една футболна игра за PC добра. 2002 FIFA World Cup спокойно получава 6 и за трите показателя!

2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

Иска ми се да започна някоя от статиите си за поредните изданя на FIFA с остри критики и да продължа с много забележки. За съжаление или по-скоро за огромна радост канадското поделение на Electronic Arts всяка година ни изненадва с все по-добри и по-добри виртуални футболни симулации. И ако може смело да се твърди, че в 2002 FIFA World Cup водолази няма, то спокойно ще ви уверя, че всичко друго, което можете да видите по телевизията, докато гледате мач, присъства и тук. Графиката на новата футболна PC фиеста е мега яка, саундът – различен, а геймплеят – подобрен.

Авторите от EA Sports уверяват, че са модифицирали из основи стария графичен енджин и благодарение на това 2002 FIFA World Cup изглежда просто прекрасно. Движенията на играчите са реалистични, като този път са ползвани значително повече кадри при анимациите за падания, шутове и т.н. Вече спокойно можете да местите и стената от играчи при наказателен удар, също както и да отскачате с нея ако е нужно.

Саундът ще се стори доста странен на закоравелите и верни фенове на поредицата. Аз също бях малко изненадан в началото, когато ми се налагаше да слушам музика в стил WarCraft. Епични класически парчета ще служат за фон на всяка по-напрегната ситуация по време на мач. Много яко изглеждат и топовните изстрели от разстояние, след които топката оставя огнена следа.

Промените откъм геймплей са доста. Бях шокиран, когато на екрана пред мен излезе надписът:

You have clearly mastered the Amateur level, do you want to choose Professional?

Играта вече си има AI, което дава препоръки и насоки за сложността и вашите възможности. За най-новите фенове на поредицата има добавен нов Difficulty Level – Beginner. Той всъщност отговаря на стария Amateur. Изводът е, че World Class сложността е почти невъзможна за игра.

За терените и стадионите в 2002 FIFA World Cup може да се даде само едно определение – повече интерактивност. Публиката вече използва какви ли не атрибути, за да изразява радостта си, а преди всеки мач на терена ще можете да се насладите на грандиозно светлинно шоу.

DOWNLOADS

Оказа се, че веднага след излизането на 2002 FIFA World Cup пичовете от сайта www.fifa-faces.on.hu са пуснали Total Conversion Super Patch 2002. Благодарение на него можете да прехвърлите всички скинове на играчите от FWC към FIFA 2002. Тази кръпка можете да намерите на адрес **http://www.filefront.com/?filepath=/socceraccess/2002/faces/tcf.exe**

До редакционното приключване на броя вече трябва да се е появил и NEOGF Faces Edition Tool, с който става възможно променянето на физиономиите на всички играчи. Него също можете да намерите на горепосочения сайт.

От **http://download2.filefront.com/soccered/fifa2002/balls/fevernovanew.zip** можете да свалите официалната топка Adidas Fevernova, с която ще се играе на първенството!

Ако пък искате да имате на разположение истинския холандски национален отбор барабар с оригиналните им екипи Nike, свалете този файл:

http://soccer.gamez.nl/2002/images/dc/screen/htwc2002.zip

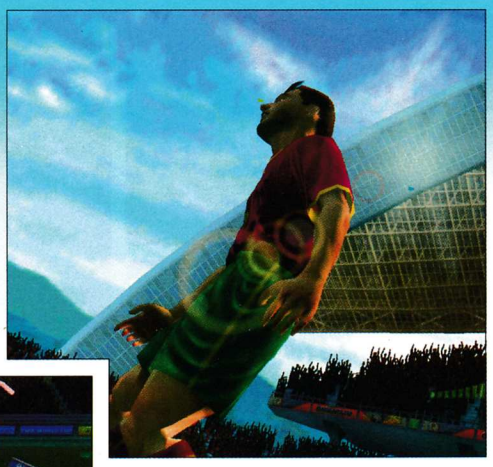
FOOTBALL SIM

графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
EA Sports
http://www.ea.com/easports

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video



Самите мачове протичат много по-реалистично чрез специално въведените 'World Cup Moments' и 'Moment Zooms'. При всеки удар, който мине в опасна близост до вратата, камерата се изстрелва към лицето на пропусналия играч и ви показва изражението му. След това ще видите повторение на пропуснатото положение от други, много по-точни ъгли.

Това придава на 2002 FIFA World Cup стил на игра, който спокойно може да се определи като "телевизионен". Динамичните камери и спирания правят футбола поне два пъти по-напрегнат и истински. Да си кажа съвсем честно, с футболната симулация, посветена на тазгодишното световно първенство, се почувствах за първи път като на истински мач. Комбинацията от реализъм, напрегнато действие и сложност на изпълненията прави 2002 FIFA World Cup най-якия виртуален футбол до момента.

Не ми остава нищо друго, освен да кажа – по-добро от това няма накъде. Изричам го обаче с надежда. Надежда, че EA ще измислят начин, както всеки път. Дано още тази есен видим още по-добрата FIFA 2003. Какво ли повече може да се очаква...?

STAR PLAYERS

Аржентина: Пабло Аймар, Хуан Себастиан Верон, Клаудио Лопез
Австралия: Хари Кюъл
Австрия: Андреас Херцог
Белгия: Марк Вилмотс, Емил Мпенза
Бразилия: Кафу, Роберто Карлош, Роналдо, Ривалдо
Камерун: Семюъл Ето`о
Китай: няма
Коста Рика: Пауло Уанчоп
Хърватска: Марио Станич, Давор Шукер
Чехия: Павел Недвед
Дания: Йеспер Гронкяр
Еквадор: Агустин Делгадо
Англия: Рио Фърдинанд, Стивън Джерар, Дейвид Бекъм, Пол Скоулс, Майкъл Оуен
Финландия: Яри Литманен
Франция: Робер Пирес, Зинедин Зидан, Тиери Анри, Давид Тризеге
Германия: Себастиан Дайслер
Гърция: Никос Махлас
Израел: ЕА не е определила играч по политически причини
Италия: Паоло Малдини, Алесандро Дел Пиеро, Франческо Тоти, Филипо Индзаги
Япония: няма
Мексико: Куатемок Бланко
Нигерия: Нванкво Кану
Норвегия: Оле Гунар Солкяр
Парагвай: Рохе Санта Крус
Полша: Емануел Олисадебе
Португалия: Луиш Фиго, Мануел Руи Коща
Ейре: Рой Кийн, Роби Кийн
Южна Корея: Хуан Сън-Йон
Русия: Владимир Безчастних
Саудитска Арабия: Наваф ал Темиат
Шотландия: Бари Фъргюсън
Сенегал: Ел Хаджи Диуф
Словения: Златко Захович
Южна Африка: Беннъ Маккарти
Испания: Серхи, Диего Тристан, Гаизка Мендиета
Швеция: Фредрик Люнберг, Хенрик Ларсон, Златан Ибрахимович
Швейцария: Кюбилай Тюркилмаз
Тунис: Хатем Трабелси
Турция: Хакан Шукур
САЩ: Лендън Донован
Уругвай: Алваро Рекоба

ЛИЗИНГ БЕЗ ПЪРВОНАЧАЛНА ВНОСКА

КОМПЮТРИ ▪ ПЕРИФЕРИЯ ▪ МРЕЖОВО ОБОРУДВАНЕ ▪ КОПИРНИ МАШИНИ

С ПОМОЩТА НА Банка DCK

CANADIAN TECHNOLOGY IN BULGARIA

MAINBOARD	DFI AK75EC VIA KT133A
NEW CPU	AMD T-BIRD 1333MHZ
FAN	COOLER FOR T-BIRD
RAM	256MB PC133 SDRAM
VIDEO CARD	GEFORCE2 MX-400 32MB
SOUND CARD	ON BOARD
HDD	40GB ATA100
FDD	1.44MB 3.5" FLOPPY
CD-ROM	52X IDE
CASE	ATX 250W
MONITOR	15" LITE ON 0.28mm
KBD	F21-SQR PS/2 BG/LATIN
MOUSE	KM-203P PS/2 3 BUTTONS
SPEAKERS	MULTIMEDIA SYSTEM

БЕЗПЛАТНО! CARD B-CONNECT БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ ОТ Spectrum Net

540 USD

+ 24 МЕСЕЦА ПЪЛНА ГАРАНЦИЯ

ГЕЙМЪРСКИ КОМПЮТЪР

Опция с 17" монитор — Цената е без ДДС

СПЕЦИАЛНИ УСЛОВИЯ И ЛИЗИНГОВИ СХЕМИ ЗА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ!

МНОГО ДРУГИ ПРОМОЦИИ В НАШИТЕ МАГАЗИНИ

СОФИЯ, 1309, кв. Св. Троица, бул. Пиротски 181, бл. 75, (02) 929 5301, 920 9390; e-mail: info@cantech.bg
СОФИЯ, бул. Скобелев 61, (02) 953 1530; факс: (02) 952 6996; e-mail: unitcome@mobikom.com
СОФИЯ, ул. Шести септември 46, (02) 653 041; e-mail: info@cantech.bg
БЛАГОЕВГРАД, CANADIAN TECHNOLOGY, ул. Даме Груев 3, (073) 208 93; e-mail: atanas_stanev@abv.bg
БУРГАС, КОМПЛЕКС ООД, ул. Цар Симеон I 131; (056) 813 022; (056) 813 023; e-mail: komplex@bginfo.net
ВАРНА, Ес Ес Ай ООД - ул. Воден 5; (052) 600 500; (052) 250 500; (052) 601 729; e-mail: office@ssi.bg
ВЕЛИКО ТЪРНОВО, ТЕТРА 94 - ул. Дондуков 23; (062) 21 821, 620 153; e-mail: tetra@dir.bg
ПЛОВДИВ, ДЕМ ЕООД, бул. България 108, (032) 940 721; 940 144; e-mail: dem@plovdiv.techno-link.com
РУСЕ, СИСТ ЕЛЕКТРОНИК, бул. Липник 135, (082) 845 194; (082) 845 183; e-mail: computers@sistelectronic.bg
СТАРА ЗАГОРА, МЕДИА СТУДИО, ул. Х. Д. Асенов 94 (к-с Форум); (042) 600 149; e-mail: emil@stz.orbitel.bg
NEW **ВЕЛИКО ТЪРНОВО**, CANADIAN TECHNOLOGY, (062) 200 89

ПАРТНЬОРИ НА CANADIAN TECHNOLOGY IN BULGARIA

АЙФЕСТ, ВИЖЪН ЕЛЕКТРОНИКС, ЖАР КОМПЮТЪРС, КОМЕЛ СОФТ, СМАРТ СИСТЕМС, ТОРНАДО СИСТЕМС, КОМПЛЕКС 2000

ОЧАКВАМЕ ВИ В НАШИЯ НОВ INTERNET GAME КЛУБ

АБОНАМЕНТНИ КАРТИ НА ПРЕФЕРЕНЦИАЛНИ ЦЕНИ!

STARGATE

ЗАЛАТА Е ВЪРЗАНА КЪМ ГЕЙМСЪРВЪРИТЕ НА HEADOFF и МАТРИЦИТЕ

КАЧЕСТВЕНА ИНТЕРНЕТ ВРЪЗКА

София, ул. Позитано 20, (сградата на БСП) ниво партер

TOP 10

Както всички, които се интересуват от футбол, знаят, Световното първенство в Япония и Южна Корея ще е първото в Азия. То ще започне на 31 май с тържествено откриване и ще завърши на 30 юни с още по-тържествено закриване. В него ще вземат участие 32 страни от целия свят, а както се очакваше, нашият мил роден тим не успя да се класира сред тях. Това не трябва да ни учудва, взимайки предвид класния футбол, който се играе през близките 2-3 години. Явно не сме доросли...

Официалният сайт на Световното първенство е **http://fifaworldcup.yahoo.com** където можете да намерите всякаква информация, свързана с него.

Българският национален отбор се помещава гордо на 52 място, а последен на опашката под номер 202 е отборът на Бутан.

Официална класацията на десетте най-добри отбора в света към 30 април

1. Франция
2. Бразилия
3. Аржентина
4. Колумбия
5. Португалия
6. Италия
7. Мексико
8. Испания
9. Холандия
10. Югославия

Star Players

Така наречените Star Players са една от големите новости в 2002 FIFA World Cup. EA Sports са дали на тези футболисти звездни способности и те умеят да играят доста по-добре от нормалните състезатели.

Можете да ги познаете много лесно – имат звезди до имената в списъците, а по време на мач, вместо с триъгълниче, се обозначават със звездичка, когато притежават топката. Яко е, че всички Star Players имат истински скинове на лицата си и изглеждат като оригиналните играчи.

Въпреки звездния си статут обаче всяка "звезда" е различна. Майкъл Оуен например е star shooter, а Рио Фърдинанд – star pace. По време на мач коментаторът обикновено казва кой какъв тип "звезда" е, тъй че лесно ще се ориентирате в ситуацията.

Горещи точки

Официална и ексклузивна информация – Единствената игра, получила лиценз от FIFA да представи Световното първенство е творението на EA. В 2002 FIFA World Cup има всички 20 стадиона в Япония и Корея с истинската им архитектура и реални параметри.

Star Players – Както и в реалния живот, едни играчи стават звезди, а други – не. В 2002 FIFA World Cup има Star Players – футболисти, които играят малко по-добре от останалите и естествено можете да разчитате на тях повече във важни моменти. Пълният списък със звезди можете да видите в карето Star Players.

Промени по геймплея – Преди излизането на играта беше обявено, че в 2002 FIFA World Cup ще има нов бутон за специални 'Air Play' удари. Оказа се, че старият и добре познат бутон "D" ще ви помага в яките ситуации, както и преди. Сега обаче възможностите за отиграване във въздуха са далеч повече и доста по-разнообразни, като ножиците и плонжовете изглеждат просто по-истински.

По-високо ниво на трудност – вече няма да овладявате всяка първа топка така лесно, както преди. Дори и на най-лесното ниво на сложност ще трябва доста да се пораздвижите (или поне пръстите на ръцете си), за да успеете да се преборите за първа топка. Има добавено и ново ниво – Beginner. То отговаря на стария Amateur. По този начин предишното разделение се е повишило по трудност и на практика имаме още едно, по-високо.

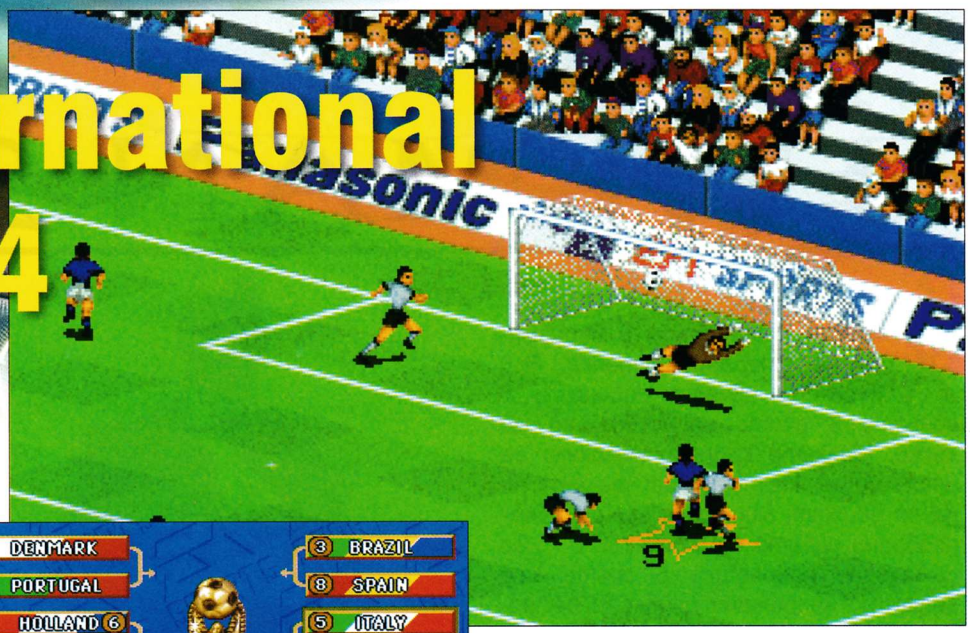
Нови анимации – Вече редовно ще може да наблюдаваме много добре анимирани спречквания между вашите и противниковите играчи, както и прекрасни движения при падане, борба за топка и въздушни отигравания.

"World Cup Moments" и "Moment Zooms" – След всяка по-инфарктна ситуация играта сама ще ви пуска повторения на положенията от драматични ъгли. След това ще ви демонстрира и изражението на играча, направил пропуск. В по-решителни моменти пък, като гол в последната минута или изравнително попадение, музиката става а ла WarCraft! Класически парчета, изсвирени от Vancouver Symphony, засилват напрежението в тези ситуации и придават неподправен трагизъм.

Перфектни стадиони – Мачовете се провеждат на отлично нарисувани стадиони с огромни тълпи публика. Всички по трибуните размахват знамена, държат разни странни фенски артикули или ползват спотлазерчета, конфети или димки.

Орлин Широв

FIFA International Soccer 94



Всичко започна през далечната 1994 година. Непоносимите жеги мъчеха малки и големи, а всички стояха пред телевизорите посред нощ. Световното първенство тъкмо набираше скорост, а нашите лъвове паднаха позорно от нигерийците. Разочарованието беше голямо, а надеждите български – малки. След това нашите момчет влязоха в победна серия и Господ, който тогава (само) за малко бе българин, ни изпрати на четвърто място в света.

По същото това време хората от Electronic Arts пуснаха "Играта" – футболна симулация на тема Световно първенство. Екраните на тогавашните 486-тици се превърнаха във виртуални стадиони благодарение на FIFA International Soccer 94. Това е и

най-светлият момент за футболните PC маниаци

които оттогава до ден днешен получават своята ежегодна порция добър виртуален футбол.

Ако се върнем осем години назад, рискът някои от вас все още да са само планове в главите на родителите си става доста голям, затова няма да го правя (айде-айде, може да не сме имали всички брадi тогава, но чак пък толкоз – бел.ред.). Просто ще ви разкажа какво беше навремето – чисто и неопетнено.

Представете си резолюция 640x480. Представете си как на монитора си виждате само 256 цвята. Опитайте се сега да предположите какво ще е FIFA 2002 в това положение, но без 3D-то. Ако това ви се струва невъзможно, просто погледнете картинките около текста. Така изглежда първата FIFA, началото на серията, превърнала се в култ за футболните фенове. Тя беше с революционни за времето си графически възможности и с псевдотриизмерните си футболисти, които имаха сенки, ще остане завинаги в спомените ни. Саундът на FIFA 94 беше адски добър и сериозният глас, обявяващ: "EA Sports – It's in the Game!" всеки път посрещаше жадните за игра геймъри. Отборите, които бяха включени за избор, наброяваха крупното число от 48, сред които гордо се мъдреше и българският национален тим. Поради факта, че работата по футболната симулация беше завършена преди Световното първенство, нашите лъвове не се нареждаха сред най-силните. За съжаление пичовете от EA не бяха купили лицензи от FIFA и затова всички футболисти бяха с измислени имена. Това правеше джиткането доста забавно и на моменти дори смешно, като се има предвид, че имената бяха толкова нереалистични, та на моменти звучаха дори абсурдно. В менюто можеше да се избира езикът му – английски, френски, немски, италиански или испански. Като добавим и възможността за донастройки по самата игра – типове терени (grass или artificial) и климатични условия (hot, dry, damp или drenched), FIFA International Soccer 94 беше геймката с най-много възможности за доизкусуряване. Най-голямата новост тогава беше възможността за избор между action и simulation футбол. При Simulation модуса футболистите се изморяваха като в реалността и към края на мача едва тичаха.

Естествено, както за всяко нещо, инженерната българска мисъл веднага измисли златни системи на успеха. Пресичането на вратарската топка беше сигурен гол за тези, които умеха да го правят, а жълтите картони бяха направо шоу. Никога няма да забравя колко сме се гонили с рефери-те. След нарушение, когато съдията реши да ви декорира в жълто или червено имаше възможност да почнете да му бягате, а той ви преследваше до дупка. С една такава гонитба можете да се залеете от смях!

Целият този голям фън се помещаваше

само на 8 мегабайта от харддиска

И това ако не е яко. За да завърша както подобава, ще кажа, че родоначалникът на качествения PC футбол – FIFA International Soccer 94, трябва да бъде изпробван лично. Ако има някой от вас, който все още не я е виждал, горещо му я препоръчвам. Едва ли има по-значимо класическо заглавие в месеците преди световното.

Орлин Широв

Можете да я свалите от www.abandonwarering.org, като в search-а напишете FIFA.

HITMAN 2

Химията е навсякъде: в миризмата на старата ватенка, във вкуса на овчето сирене и в синьото в очите на любимото ми хъски. Малките кълдрави молекули са онези неща, които карат телата ни да се движат, мислят и вършат безразборни работи от всякакъв вид. За съжаление повредите в системата водят до неприятни проблеми от рода на шизофрения, безсъние и безкрайно вманиачаване. Причините за сривовете могат да се крият в питейната вода, гените от баба или в нещо абсолютно неочаквано. Нещо от рода на една здрава, хубава игра. Нещо като бъдещия Hitman2: Silent Assassin, за чиято бета става въпрос в по-долните редове.

Предци

Преди много-много дни на бял свят се появи игра, носеща името Hitman. Историята на произведението бе посветена на безименен наемен убиец с кодово име 47. 3D пуцаницата се превърна в един от най-големите хитове за няколкото отминали луни. И както си и следва, продължението не закъсня. Историята на втората част започва десетина години след събитията от епизод 1: Главният герой се е отдал на градинарство и размисли в забутан сицилиански манастир. Тамошното отче изповядва наемника и му помага в закърпването на душевния мир. Докато един ден местните мафиоти отвличат падрето и настояват за откуп от страна на наша милост. За съжаление на лошите героят се свързва с бившата си агенция и тръгва да освобождава духовния си наставник. Играта начева, а 47 минава отново online.

Основа

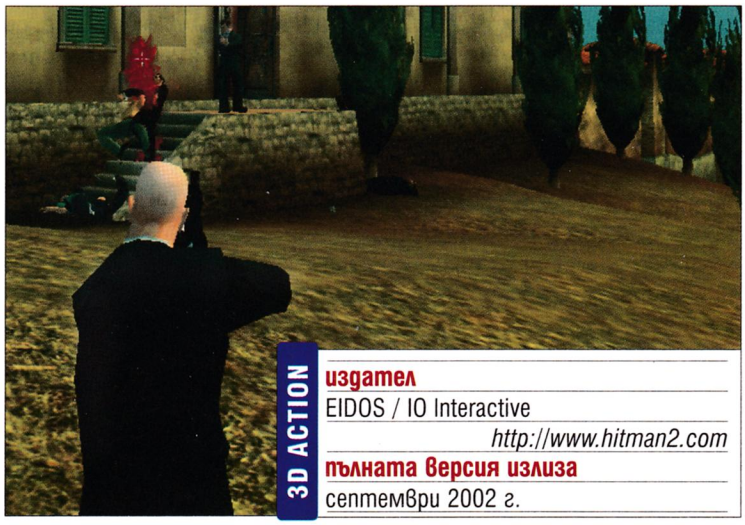
На пръв поглед Hitman 2 е като бутилка тежко и ароматно червено. Приема се бавно глътка по глътка, в съответната чаша при пълно наслаждение. Бързите рамбовски изпълнения водят единствено до тъпи и вбесяващи преигравания. Красотата на играта е в преценката и точното действие, тихо промъкване, завършващо с летални за някого последици. Silent Assassin е изпълнен с безброй малки детайли, осигуряващи качественото приключване на задачите. Сред тях има неща от рода на криене на трупове и преобличане в наличните околни дрехи. Закостенял 3D шутърен фен ще остане начално пообъркан от всичките тези необичайни дейности, но за радост на публиката просветлението идва изключително бързо. Човек се влива неусетно в историята на играта.

Линия

Silent Assassin разполага със симпатично количество мисии. Повечето от тях имат по няколко подцели. Изпълнението на задачките е подчинено единствено на мисълта и уменията на играча. Произведението не е от онези неща, приравняващи всички до стадо плиткоумни окапачени коне. Линейността е изключена в максимална степен. Единствените неща, които се извършват със сигурност по сценарий, са изслушването на въвеждащия брифинг и началният избор на оръжия.

Арсенал Казанлък АД

Пуцалата на героя са с около десет в повече спрямо първата част. С други думи кремъклийките са достатъчни за въоръжението на малък отряд партизани. Има всичко - от телчица за душене до тежка картечница и секира. Разнообразието в менюто е прекрасно и дава шанс за изява и на най-шантавите идеи. Допълнителните предмети, които може да мъкне 47, са основно различни по вид муниции и артефакти от рода на ключо-



3D ACTION

издател
EIDOS / IO Interactive
http://www.hitman2.com
пълната версия излиза
септември 2002 г.

ве, шперцове и т.н..

Единственото неприятно нещо при бетата е ужасното неравновесие на оръжията по отношение на

тяхната смъртоносност. Пистолетите и автоматите са адски "безопасни". Трябват поне няколко изстрела в каската преди последният дъх на противника да стане реалност. За сметка на това снайперите са ужасяващо мощни. Попадение, в която и да е част от тялото, води до моментален Exitus Letalis. На всичкото отгоре труповете се разлетяват с начупени от нацелването крайници, сякаш са ударени от класическо средновековно гюлле. На места се получават истински ирационални картини, поради простия факт, че в някои части лошите и добрите персони са много, ама наистина много.

Човечета

Hitman 2 разполага с добро разнообразие във вида и количеството на единиците. Повече създания има единствено в класики от рода на Serious Sam. Практически всяко ниво си има своя собствена масовка. Соловите елементи са от основно значение за действието и се отличават с малко повече мозък и краски. По принцип изкуственият интелект на противниците е доста над средното ниво. Действията им не са кой знае колко реални, но в никой случай не пораждат усещане за някаква невероятна тъпота.

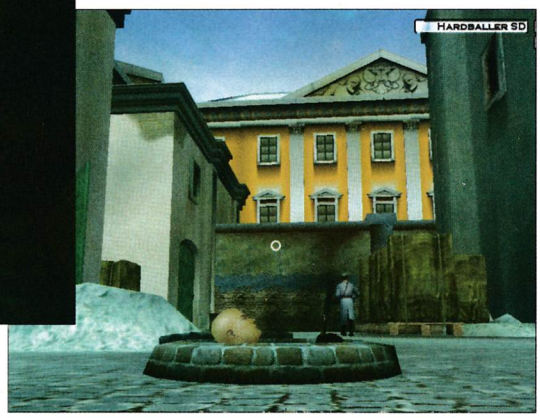
Управление

Контролът над героя следва класическите схеми. Посоките са забити на копченцата WASD, а стрелбата е качена на мишката. Останалата част от клавиатурата е нарочена за всички всевъзможни видове прикляквания, поглеждания и промъквания. Зазубрянето на движенията е задължително за всеки, решил да достигне до върховете на играта. Следенето на действието ще може да се извършва от трето и първо лице. В наличния вариант работи единствено първата възможност.

Картинки

Бетата на Hitman 2 не дава добра представа за графичния момент на играта. Съобщението, което се появява в началото, гласи, че повечето от фините детайли липсват. Все пак дори при отсъствието на елементите на сянка и мъглички трябва да се отбележи, че картината е впечатляваща. Движенията на героите са изчистени и реални. Едно от интересните неща е голямото разнообразие на декорите. Мисиите на играта се развиват из всякакви възможни и невъзможни точки на света – от метрото на Санкт Петербург до екзотични сгради из индийските морета.

Звукът е сред другите приятни елементи на играта. Навсякъде има малки разнообразни изпълнения, съобразени с терена на съответната мисия. Арабюхите говорят най-чист арабски, немските гардове шпрехват класически дойч и т.н. Музиката е приятна, а и останалата



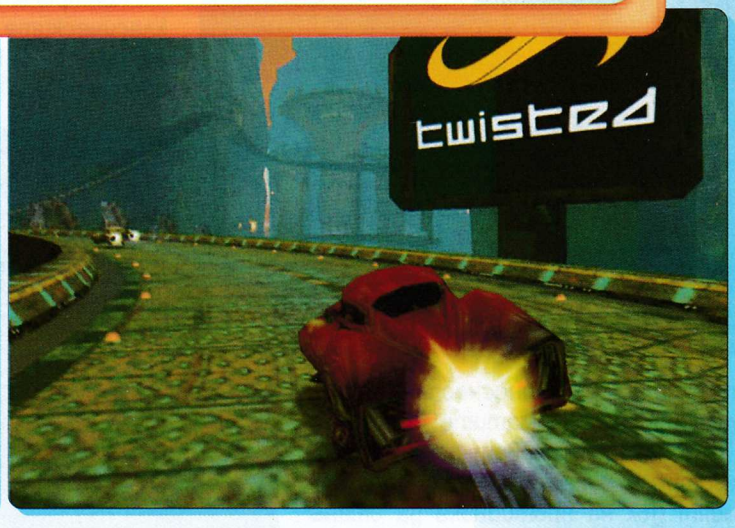
част от ефектите са страхотни. Пълната версия на играта ще поддържа абсолютен 3D звук. Ако притежавате съответните хардуерни елементи, ще може да си осигури прекрасен, ужасяващ съседите сраунд.

Е, в общи линии предварителният вариант на Hitman 2: Silent Assassin е игра, далеч по-качествена от повечето тазгодишни 3D шутъри. Единственото, което остава след изиграването на възможните мисии, е една тиха красота, съчетана с абсолютна абстиненция. За радост пълното удоволствие от играта се очаква сравнително скоро. Финалната версия на играта ще излезе някъде към месец септември на настоящата година.

Сергей Ганчев

Игра за cyber-freaks или просто най-откаченото рали...

SpaceHaste2



Още в самото начало на този материал искам да ви кажа, че оригиналният Space Haste е бил демо игра, ползвана за тестовете на 3dfx, а по-късно включена в тестовите заглавия за DirectX. Което би трябвало достатъчно да говори за качеството на графиката и звука във втората ѝ част, но ако това не ви стига, просто си я вземете и ще се уверите сами.

Space Haste 2 представлява футуристично рали с болиди на въздушни възглавници. Направена е много добре и определено ще се превърне в любимото заглавие на електронните маниаци и пристрастените freak-ове програмисти (ехо, Кубрате!).

В Space Haste 2 има няколко много специфични неща, които не са правени никога досега в комерсиална компютърна геймка. Първото нещо са двигателите на състезателните животни – в Space Haste те са толкова мощни, че скоростите, които развиват, буквално нямат равни на себе си. Колкото по-добре карате, толкова по-бързо ще се придвижвате.

Максимална скорост просто няма

ако не се блъскате, продължавате да ускорявате! Има моменти, в които скоростта става толкова безумна, че съществува огромен риск да не издържите на адреналиновия шок. Пистите са направени така, че със сигурност понякога ще виждате пироните по стените отблизо.

Дизайнът на състезателните машини е дело на Хъмбърт Чабюел, дизайнер на филма "Петият елемент", който си е свършил работата по перфектен начин. Можете да видите негови разработки на www.okidokistudio.com и да се уверите в артистичния му талант. А иначе самите четириколесни зверове изглеждат като ретро коли без гуми (нали са на въздушни възглавници) и са оборудвани със странни шипове и добавки.

Трасетата също са нарисувани зрелищно. Атмосферата е много истинска и е пропита с киберпънк елементи като фабрики с големи пушещи комини, черно-червени облаци, ръжда и т.н. Навсякъде в играта обаче лъха на самота: няма нито един човек по трасетата или около тях. Това обаче със сигурност е търсен ефект, който повдига чувството за изолация и по този начин изстрелва адреналина доста яко.

Към играта има осем много яки парчета на известните имена от транссцената Hallucinogen, Deedrah, Slinky Wizard, Psychaos, Bus и Supercozi. Този саунд напълно съвпада с геймплея на Space Haste 2 и увеличава поне двойно чувството за скорост. Дори авторите от Church of Electronic Entertainment, обяснявайки коя е подходящата система за игра, казват, че огромните колони са направо задължителни!

Като замисъл Space Haste 2 всъщност не е нищо особено. Единственото, което ще ви се налага да правите, е да се състезавате по затворени писти и да събирате различни power-ups. Освен турбота и подобни благинки можете да залагате бомби и мини по пистата и да забавяте опонентите си. Истински яката тръпка и оригиналното в Space Haste 2 обаче не е геймплеят, а атмосферата, графиката и звукът. Всеки, който може да каже за себе си, че се кефи на киберпънк, слуша електронна музика и си пада малко или много cyber freak, трябва да докаже приятелството си, като ви намери тази игра. Няма да съжалявате!

Едно от доказателствата за "лудостта" на Space Haste е, че PC версията ѝ се разпространява със свободен source code – както този на самата геймка, така и на 3D-енджина и скоро ще се появи на сайта на играта. Той може да бъде редактиран чрез C++ и е напълно съвместим с Microsoft's Visual C++ 6.0. Както казах преди малко, определено игра за freak-ове.

Орлин Широв

P.S. Приходите от Space Haste 2 ще бъдат инвестирани в разработваната от Church of Electronic Entertainment ролева игра... така поне твърдят те. :)

FUTURISTIC RACING

графика	★★★★★½
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Dreams Interactive / CEE
www.dreams-interactive.com/spacehaste/

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

ВЕЧЕ И В БЪЛГАРИЯ

ПРОФЕСИОНАЛНА ВИСОКОСКОРОСТНА vLAN МРЕЖА С НАЦИОНАЛНА ИНФРАСТРУКТУРА ПО ОПТИЧНО ТРАСЕ

Предлагаме свързаност за компютърни клубове от 10 до 100 Mbit/s по оптичен кабел.

Предлагаме свързаност за домашни абонати (или малки компютърни клубове) от 256 Kbit/s чрез кабелен оператор.

ПРЕДИМСТВА

1. Нулева първоначална инвестиция за клуба (скъпоструващата техника се предоставя от фирмата безплатно).

2. Ping=0 между отделните клубове, забравете проблемите на старите xDSL модели.

3. Съвременни гейм сървъри с постоянни класации и online турнири за играчите.

НОВО! OptiLAN **закупи** CPL EUROPE **правата за България.**

Само в OptiLAN **могат да се срещнат най-добрите Counter-Strike играчи.**

4. Warez сайтове.

5. Лицензиран филмов сървър.

НОВО! **6 Mbit/s заделен канал между градовете само за игри. Ping=45.**

Засега между Пловдив, София и Бургас. Скоро Стара Загора.

6. Можете да ползвате досегашния си доставчик на интернет, не е необходимо да купувате от нас.

7. Най-ниски цени за гарантиран международен интернет достъп – 125$ за 128 Kbit/s без ограничение в трафика.

ВКЛЮЧЕТЕ СЕ СЕГА!

Не оставяйте клиентите си да играят в съседния клуб с връзка до нашите сървъри.

София - 088 208 278; Пловдив - 088 536 355; Бургас - 088 247 500

Ужас! Недорасъл автосимулатор с мацки за пъпчиви тийнейджъри – за толкова тъпи ли ни смятат?!

HOOTERS ROAD TRIP

Огромното многообразие от софтуерни продукти, които ни заливат всеки месец, водят до появата ѝ на подобни недоразумения. Hooters Road Trip е автомобилно състезание, в което единственото ценно нещо са появяващите се от време на време тапети с готини калифорнийски мадами. Макар и дори тази проява да е по-скоро въпрос на вкус. Наистина озадачаващо е обаче как издател като Ubi Soft може да позволи такава издънка, което при всички положения ще нарани много повече реномето на фирмата, отколкото да напълни касите със свеж капитал.

Предпоставките за забавно и във всеки случай готино рали са (били) налице – Hooters Road Trip е едно от много успешните заглавия за конзолата PlayStation. За съжаление портната за PC версия е от онези версии, които карат редовите геймъри да възкликват (съвсем основателно): "По дяволите, аман от тези конзолни боклуци!" Пазарните резултати на видеоралито са били във всеки случай добра предпоставка за Ubi Soft да възложи и преработката ѝ за настолни системи. Явно обаче огромната машина за забавление затъва все повече в класически бюрократични процеси, като пряк резултат е и липсата на достатъчно качествен контрол върху подобни боклуци, дело на дребна и незначителна фирма-подизпълнител, каквато е Hoplite Research.

Портването от конзола към PC е повлякло крак за копиране едно към едно на всички

"любими" недъзи,

за които за щастие само чуваме, но (рядко) изживяваме лично – графика с ниска резолюция, неадекватен физически модел, елементарно и лошо структурирано меню и т.н. Козметичните промени като въвеждане на мишката в управлението (О! Чудо) и избор за настройка на три резолюции (640x480, 800x600 и 1024x768 точки) не могат да скрият немарливата работа на програмистите от Hoplite.

Целта в Hooters Road Trip е банална, макар и да предизвиква първоначално любопитство – състезание с тюнирани автомобили по различни трасета. Въпреки, че е стара почти колкото света, тази идея ражда всяка година поне няколко хитови автозаглавия. Уви, обаче в конкретния случай некадърността на дивелъпърите е предотвратила всяка възможност за наслада от класическото автородео.

Трасетата в играта са отсечки от реалната пътна мрежа на САЩ. Те са разделени в шест отделни равнища, като във всяко са включени от две до седем писти. Колите за избор са 16 на брой и са напълно измислени. Скромният бюджет очевидно не е позволил придобиването на стойностен лиценз и единствено визуалната прилика подсеща за първообрази като ламборджини, форд GTO или понтиак. За щастие колите

могат да се деформират

Но в следващия момент възниква логичният въпрос – и какво от това, когато въпросните деформации по никакъв начин не рефлектират върху поведението на автомобила?! Когато започнете състезание, веднага ще ви се набият на очи ужасяващо грозните и еднакви графични спрайтове около пистата, както и интересното свойство на енджина картината да тече ту с пет кадъра в секунда, ту с 30.

Hooters Road Trip е кръстена така заради мацките, които ще срещнете при евентуално джиткане по различните писти (hooters на английски означава "свирка, сирена" – в този смисъл сами можете да изтълкувате сленг значението на тази дума). За съжаление обаче не може и въпрос да става за нещо повече от девойки тип мажоретката-на-татко.

Hooters Road Trip е донякъде недоразумение. Когато я видях за първи път, наистина бях обнадежден, че ще получа нова порция автозабавление. Но уви, очакванията ми останаха напразни.

Александър Бойчев

SHIT RACING

графика	★☆☆☆☆
звук	★★½☆☆
геймплей	★★☆☆☆
общо	★½☆☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Hoplite Research \ Ubi Soft
http://www.ubi.com

системни изисквания
CPU 350 MHz, 64 MB RAM, AGP Video

Project Earth е просто банална битка между добрите и гениални хора и естествено лошите и по всяка вероятност мирише-щи извънземни гадинки

PROJECT EARTH

STARMAGEDDON

Космосът е наистина нещо, което хората в наши дни не могат да проумеят и да поберат в своето недооформено съзнание. В Project Earth обаче безкрайната вселена най-накрая е достижима за човеците.

Историята на играта е изтъркана като подметките на Бен Джонсън, който е бягал 10 км по време на сутрешната си тренировка. Технологиите са напреднали. Компютрите играят жизненоважна роля в живота на всички хора. Създадени са кораби-майки, чийто екипаж ги управлява единствено със силата на мисълта. Въпреки че личности с подобни умения се срещат изключително рядко, потрудно отколкото да се опитате да откриете игла в купа сено, те все пак се намират... Можете ли да си представите, че хората дори са успели да колонизират и цяла планета. Но очевидно тя и Земята са им се видели тесни и с течение на времето откриват трета, която е напълно обитаема и подходяща за заселване. Проблемът е че се намира на 68. светлинни години от тях. За тази цел човеците трябва да се отправят на дълго пътешествие.

То обаче се прекъсва от странна комета, която лети директно към Земята. Оказва се, че подобно на Троянския кон от гръцката митология, тя крие в опашката си извънземни бойни кораби. Битката е неизбежна, войната също. Оттук започва и самото звездно приключение.

Project Earth е игра, която до известна степен може да се определи, като

клонинг на Homeworld

Е, няма да клонираме само овци, я! Расите, които можете да управлявате са две: хората и извънземните, чийто юнити са кръстени в духа на различни демонични създания. Всяка от тях разполага с един главен кораб, благодарение на който се извършват главните процеси в действието – създаване на единици, изследване на нови технологии и оръжия и т.н. Ресурсът в играта са астероидите, които се реят из космоса. Дотук всичко звучи познато. Това, което разграничава Project Earth от Homeworld, е нейното управление. Но в опитите си да го опростят създателите по-скоро са го усложнили. Интересно хрумване е единиците да се групират в различни формации автоматично.

Що се отнася до графиката тя е просто един голям плюс. Енджинът е леко тромав и шарен, но това не е проблем за умиране. Като цяло си е супер, стига да имате силен компютър, на който и при по-масови сражения играта няма да влачи. Корабите са изваяни малко като по макет от детско филмче, но и това не е фатално. Според моите представи космосът е пресъздаден невероятно добре. Множество звезди, илюзия за необятно пространство, огромни планети, летящи метеорити и т.н. Всичко е красиво и радващо окото. Звукът не е нищо особено, дори може би е леко досаден.

Ако сте фенове на научно-фантастичните филми и на космическите стратегии в реално време, не би било лошо да хвърлите едно око на тази игра. Въпреки че, противно на твърденията на DreamCatcher, Project Earth очевидно се опитва да копира от Homeworld. Няколко часа прекарани с нея няма да ви се отразят кой знае колко зле. Все пак създателите са вкарали и нещо от себе си, а какво е то – това ще е загадка за всички нас.

Асен Георгиев

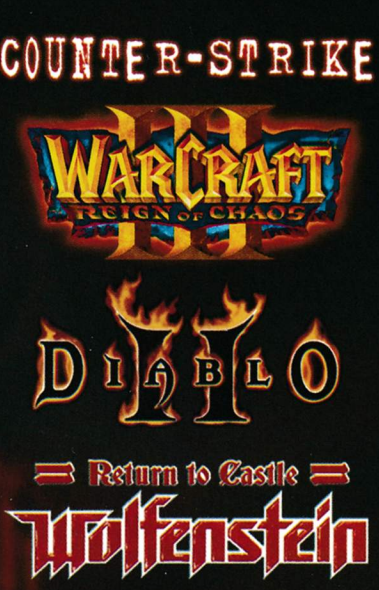
RTS

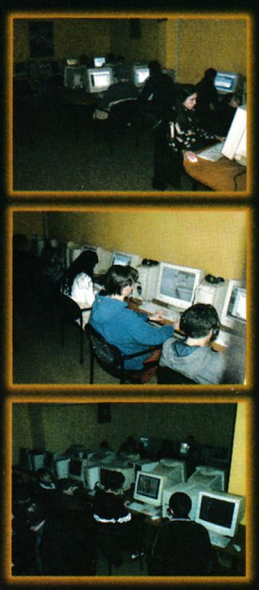
графика	★★★★★☆	PC CD ROM
звук	★★★★☆☆	
геймплей	★★★★☆☆	
общо	★★★★½☆	

издател 1xCD
DreamCatcher / Lemon Interactive
http://www.dreamcatchergames.com

системни изисквания
P 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video

Pentium III 667 MHz
GeForce2 32 MB
19" CTX monitor
128 MB RAM
50 PC-та





ул. "Д-р Стефан Сарафов" No 24 тел: 953 41 29, GSM: 087 23 80 45

Много-много рядко, почти никога от хубав филм се получава добра игра. Но понякога стават чудеса и интерактивното забавление носи дори повече душевна наслада от лентовия си първообраз

DIE HARD
NAKATOMI PLAZA

Die Hard... култов филм, култов артист, превъплътил се в култов герой с култови реплики. С други думи – всички предпоставки за направата на хитова игра са налице. В общи линии сюжетът на Die Hard: Nakatomi Plaza следва почти плътно този на филма. Влизате в кожата на ченгето Джон Маклейн от NYPD (New York Police Department). Нормален човек, без супер сили, със сравнително стандартен начин на живот и обикновен брак. Или не съвсем – опасната му работа, честите отсъствия от домашното огнище пообтягат отношенията с половинката му. Понеже е съвестен герой, той решава да закърпи положението. Перфектното място за тази цел се оказва едно светско парти в небостъргача на корпорация "Накатоми". И като типичен мъж, нашият човек закъснява за купона. За негов късмет. Защото същото място и време са избрали групичка немски терористи, за да решат своите душевни и житейски проблеми, в случая – чрез сдобиването с много, малки, зелени хартийки. Води ги персоната Ханс, който още в откриващото филмче показва завидни умения при разстрел на човек от упор. А работата на терориста не е лесна – постоянна параноя и страх да не те набарат куките, преждевременно влошаване на слуха от непрекъснатите изстрели и стрес – както сами виждате, хората имат право да са изнервени. А когато искат нещо и този, от когото го искат, се прави на ударен и не го дава, се и ядосват. На всичкото отгоре им висват цяла купчина заложници на главата – а всички знаем старата Сталинова максима: "Има заложници – има проблеми, няма заложници – няма проблеми". В общи линии ситуацията може да се определи като напечена. Единственият незаловен от бандюгите е нашият човек и тъй като гадният сценарист е поставил жена му сред заложниците, не може да си плюе на джапанките обратно към NY, а е принуден да се зарови дълбоко в неприятностите (Мислите си, че подлите извънземни са виновни за всички по-големи беди във филмите – глупости! Всъщност те са групичка от страшно приятни и скромни типове, с навика да се чешат по главата(ите) с 13-то пипало – всичко останало е работа на ония маскари сценаристите).

Die Harder

Готово – имаме мотив (в случая рус и пищен. А всички неприятности и болести идват от жените и нередовното пиене, но това е друга тема...) и цел – какво ви очаква. Чакат ви 33-етажен небостъргач, плюс подземните нива и гаража, една тумба терористи и на моменти доскучава-

3D SHOOTER

графика	★★★★★
звук	★★★★
геймплей	★★★½
общо	★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Fox Home Video/Sierra Studios
www.diehard.sierra.com

системни изисквания
P600 MHz, 128MB RAM, WinAll, 3D Video

що монотонен геймплей. Още на третата мисия в мозъка ми се зароди въпросът: "Абе във филма и по сюжет гадовете не трябва да са повече от 20-тина. Защо тогава съм направил около 40 фрага" – но като пропуснем тази малка подробност, играта заблестява пред вас в истинската си прелест. Започвайки с вярната Bereta и много учудена физиономия, ще трябва да изпълните доста задачи, докато се доберете до жена си. Първият проблем е да се спре желанието на терористите да взривят асансьорите и да ви откъснат от света. Следва диво тичане по покрива, докато се опитвате да извикате по радиостанцията помощ (опитът ви да включите противопожарната аларма завършва с неуспех), ескортиране на оцелели заложници и постоянни престрелки с отделни групи противници. За да станат нещата по-интересни, по едно време се появява и SWAT отрядът, който първо стреля и после пита и е развил умението порядъчно да прикрива трупове на заблудени нюйоркски ченгета. И точно когато смятате, че от това по-зле няма да стане, ви пращат олицетворението на всичко лошо – FBI поема контрол над ситуацията. Резултат – див непукизъм от тяхна страна по повод душевните ви терзания и изключването на тока на цялата сграда... а героят ви толкова мрази тъмното.

И в цялото това лутане през коридорите се създава неповторима атмосфера – тази на филма. Малко подобна на усещането в Half-Life. През по-голямата част от времето ще се носите на плюнка живот, мърморейки молитва дизайнерът на нивото да не е забравил ПАК да сложи аптечка, и да е пропуснал стражи. Освен конвенционалните оръжия ще се възползвате от помощта на значката си (все някак трябва да се идентифицирате пред силите на реда и цивилните в сградата), уоки-токи и вездесъщото Zippo. Ей богу, няма такава запалка, няма такова животно! Огънчето е ветроупорно и само топване в някой гьол го гаси. На всичкото отгоре осветява мощно петно от два и половина метра в диаметър и като че ли е свързано с невидима бензиностанция. Това е абсурдно, но не вярвам да ви издразни чак толкова, че да не разцъкате играта. Като бонус ще можете да използвате брадви (е-е-ех, представете си само какво щеше да става ако играта имаше Ghoul Engine-а на SOF2 – красота) и пожарогасители за някои моментни препятствия. Но да се спрем на солта и пипера във всеки екшън –

Оръжията

Тук вече вълна на недоволство и критика се надигна в мен. Не само че са малко, не само че нямат почти нищо общо с реалността, ами и звучат по еднакъв начин. Започвате с пистолет и съвсем скоро получавате Heckler&Koch MP5. Дотук добре, но как ви звучи идеята да минете половината игра само с тези две оръжия и то не за друго, а защото самите врази не използват кой знае колко голям арсенал. Оръжието си е прилично – 4-5 куршума в гърдите вършат работа, и е ужасяващо неточно.

От труповете на SWAT момчетата ще се издокарате с M4 и Steuer Aug. Първата ми разби представите – от мощна автоматична карабина, дизайнерите са я превърнали в неточна, побираща 20 патрона в пълнител (!?!) правячка на шум. И при поло-

наградиииии..... наградиииии..... наградиииии.....
ЗА МАНИАЦИ
Първите 5 клиента натрупали 500 часа печелят КОМПЮТЪРНА ИГРА
Първите 10 клиента натрупали 100 часа печелят МУЗИКАЛЕН ДИСК
Първите 5 клиента натрупали 250 часа печелят МАРКОВИ СЛУШАЛКИ
Quest Internet & Game Club
Първите 5 клиента натрупали 750 часа печелят ДИСКМЕН
Първите 5 клиента натрупали 1000 часа печелят G S M АПАРАТ
Карти с големи отстъпки ...
Quest Internet & Game Club
Повече от 50 машини:
P4; GEFORCE 2 Ti; 19" Monitors EYE-Q
1 час безплатно
ела, виж, победи !!!
жесток интернет и много игри
www.questbg.net
София, ул. Трапезица 4

жение, че използва същите амуниции като втората, става неизползваема. Steuer-ът си е друга работа – не много полезен, но с оптика и гарантиран headshot.

Към края на играта ще се доберете и до M60 картечница. И тук не останах доволен – това е оръжие, което при условията на играта би трябвало да сваля всеки с един изстрел в гърдите и да не е толкова дяволско неточно, че да не мога да нацеля човек, стоящ на 3 метра пред мен.

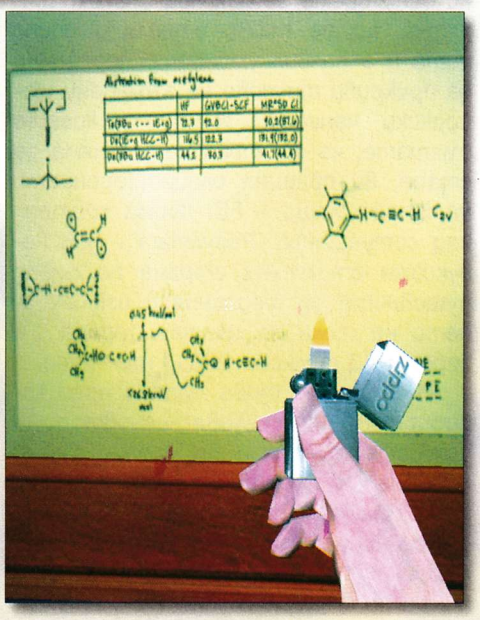
За да не плачете съвсем, имате на разположение и заслепяващи гранати – така и не намерих удобен случай да използвам някоя. И след като действието се развива по етажите на сграда, не очаквайте нито снайпер, нито ракетомет.

С тъга на сърцето трябва да призная, че в тази насока играта е много, много назад. Можеше да има по-голямо разнообразие при оръжията – да се вкара поне един Desert Eagle, един AK 47 и да не се окепазява така M4.

Така и така съм започнал с проблемите, нека поне да критикувам качествено. Die Hard: Nakatomi Plaza е отвратително монотонна на моменти. Еднакви коридори, с еднакви врати и ясно предначертан път към изхода (мда-а – най-често целта на мисията ви ще е да се доберете до заветния надпис в неоново зелено "EXIT"), еднакви врагове, които ви пуцат с едно и също оръжие (MP5) и вие ги трепете със същото, за да не оставате по-назад; фактор умора, непозволяващ ви да прибягате повече от 200 метра (е, нали човекът е ченге, изкарал е курсове по физическа издръжливост – защо тогава се държи, като улегнал пушач с 30 наднормени кила). Всичко това се издържа не повече от 2 часа на ден и ако не беше пълното пресъздаване на атмосферата от филма и готините лафове на Джон, играта щеше да потъне в дълбокото забвение на 1.4 процента гласове в класацията ни.

Графика и звук

По първата точка нещата стоят добре – Litech енджинът е все още добър, пък бил и версия 2.0. Проблем е, че поддържа максимална резолюция от 1280x1024. Вярно – кървавите петна са малко постни и приличат на попресъхнал кетчуп, но интериорът, лицата на противниците и самите



им фигури са доста добре направени. Звукът оставя смесени чувства – от една страна, перфектният дублаж на Джон и музиката, а от друга, почти еднаквият звук на оръжията, далеч от реалността, като хлебарка от разработката на компютърни технологии и заспалият дубльор на терористите (хе-хе – доста забавно е желанието да го намерите и да му връчите кана с кафе).

Играта имаше лошия късмет да излезе след SOF2, Global Ops и Jedi Outcast. И без да иска, от едно много добро заглавие, се превръща в занимавка, ако вече сте изиграли горните, а ви се цъка нещо за single play. В случай, че сте гледали трите филма от Die Hard, поредицата ще ви хареса и то много, но ако не – просто махнете по единица и половина от оценките.

Георги Панайотов

През какво не мина екипът на Revolution, за да не се черви пред факта, че в крайна сметка ни предлага още един куест...

Broken Sword III
THE SLEEPING DRAGON

ADVENTURE

PC CD ROM

PlayStation 2

издател
Revolution Software
http://www.brokensword3.com

излиза
2003 г.

Когато една игра се окаже успешна, създателите на бърза ръка спретват продълженийце. В повечето случаи то се посреща още по-възторжено. Стигне ли се обаче до трета част, критиците, а и геймърите проявяват склонността си да изневерят на поредицата. Започва се цъкане с език и намеци за недоволство. Често пъти, дори играта наистина да е хубава, не я огрява добра критика...

Очевидно е, че ще ви говоря за третата част от някоя добре позната поредица, а именно – Broken Sword. Очевиден е и фактът, че създателите на играта далеч не страдат от такива притеснения и че явно са твърдо убедени в успеха на отрочето си. А и имат право. Сега ще ви обясня защо...

Заглавието ще предлага нещо наистина различно по отношение на жанра. Играта вече трудно ще може да се причисли към жанра quest, защото ще бъдат включени и stealth, и екшън елементи (ето защо мъдро й лепнах жанра adventure :-). Не става дума за драстична промяна, разбира се, по-скоро за нещо, от което явно се очаква да запази старите фенове, но и да привлече нови. И тъй като авторите май искат да заличат всички явни следи, че това все пак си е quest, очаквайте и промяна в интерфейса. Спокойно можете да захвърлите мишката да мухлясва и прашасва в някой ъгъл – играта ще изисква само клавиатура (колко прогресивно!:-).

Но нали знаете, че хем сърби, хем боли. Въпреки привидното отричане от куеста (очевидно за привличане на нова аудитория, която не се вписва в образа на типичния куестаджия) авторският екип бърза да напомни, че играта няма как да не се хареса и на старите пушки (може би по-правилно е да кажем старите мечове :-).

Историята, която ще се разказва предимно по време на самото приключение, а не в отделни анимацийки, ще остане най-важната, както си е типично за един куест. Този път старите ни познати Джордж Стъбърт и чаровната Нико се забъркват в убийство и за да ги "отбъркате", ще преминете през най-разнообразни кътчета на прекрасната ни планета. Всичко започва със смъртта на хакер, подвизавал се в Париж. Убийството е приписано на нашето момиче. Разбира се, историята е многопластова и това далеч не е всичко. Пътят ви ще ви отведе към някои тайни на тамплиерите. Джунглите на Конго, подземни пирамиди в Етиопия, и дори на английска територия. В края на този главозамайващ маршрут ще получите голямата награда – да разберете, че бъдещето на Земята е застрашено и трябва да я спасите.

Наистина ми е малко странен фактът, че авторите искат да привлекат играчи с идеята за революционно нов жанр и прочие, след като той очевидно не съществува – смесеният жанр е факт от доста време насам. Това при положение, че играта разполага с нова детайлна изцяло 3D графика, чийто последен акцент пада върху анимираните лица на героите, гримасите на които са леко преувеличени в cartoon стил, но запазват реалистичния си вид. При положение, че разполагат с интересна история, с потенциал на трилър, за която, уви, все още не са разпространени много детайли. При положение, че разполагат с двумилионна армия от фанатизирани фенове и с бюджет, позволяващ им да разпространят играта не само на PC, но и на PS2, Xbox...

Въпреки негодуването ми с погребването на жанра, и то от една от най-добрите поредици, вярвам, че настоящите промени могат само да помогнат за доразвиването и обогатяването на геймплея. Дано се уверим, че това е така през 2003-та, когато се очаква играта да излезе на пазара.

Лили Стоилова

Най-красивото и най-увлекателно RPG, което някога съм виждал, или с други думи – The Elder Scrolls III: Morrowind!

The Elder Scrolls III MORROWIND

Играе ли ви се нещо настина интересно и качествено? Нещо, което ще ви заплени още в първия досег с него и няма да ви остави в продължение на множество безсънни нощи, изкарани пред компютърните екрани? Ако отговорът е да, в такъв случай The Elder Scrolls III: Morrowind е точно това, което търсите. Едно класическо RPG, което ще впечатли всеки, докоснал се до него и ще го приюти в своя магически свят, изпълнен с опасни премеждия, благородни куестове, слава и богатство.

Morrowind всъщност е дългоочакваното продължение на игрите Arena и Daggerfall. Действието в третата част от поредицата се развива в познатия ни от предишните заглавия свят на име Тамриел и по-точно в неговата провинция Мороуинд. Поемате ролята на затворник, който всеки момент ще вкуси свободата си, тъй като императорът на околните земи е решил, че вече не е нужно да лежи зад решетките. Причините за неговата внезапна постъпка са неизвестни. Единственото, което узнавате, е, че едно от задълженията ви на свободен гражданин ще е да се свържете са някакъв човек в близкия град Балмора и да изпълните неговите поръчения. Вашето приключение започва в момента, в който затворническият кораб ви стоварва на брега на Мороуинд. Безспорно историята е дълга и заплетена и нейното развитие до известна степен зависи само от вас.

Всяко събитие се предхожда от пророчество, но без истински герой, няма никакви събития.

Създаването на персонаж е застъпено в началния ход на играта, а не в досадни и обърквращи менюта. Всичко става бързо, интуитивно и дори забавно. Първо ще трябва да се спрете над името, пола, расата и външния вид на вашия герой. Възможностите са доволно много. Следва по-основната част, а именно — избирането на типа клас и знака, под който сте роден. И тук ще се изправите пред множество опции, които ще спомогнат за създаването на

RPG

графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 2xCD
Bethesda Softworks
http://www.elderscrolls.com

системни изисквания
P 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video

крайно индивидуализиран персонаж. Можете да изберете клас от дадения списък, да създадете такъв по собствени усмотрения или просто да отговорите на поредица от въпроси, което от своя страна ще предопредели автоматично пътя, който би трябвало да следвате. Казвам би трябвало, тъй като играта е изключително нелинейна, което позволява на геймърите да вършат почти всичко, което си пожелаят. Героят се развива в зависимост от това какви действия предприемате в света на Morrowind, така че дали ще бъде благороден рицар, чиято основна цел е да защитава по-слабите, подмолен крадец, бъркащ по чуждите джобове, или пък мощен маг, който мята огнени топки и т.н., зависи изцяло от вас и от постъпките ви. Именно класът герой и тази свобода при игра гарантира, че ще се наложи да преиграете Morrowind десетки пъти, преди да усетите всичко, което предлага като геймплей.

Управлението

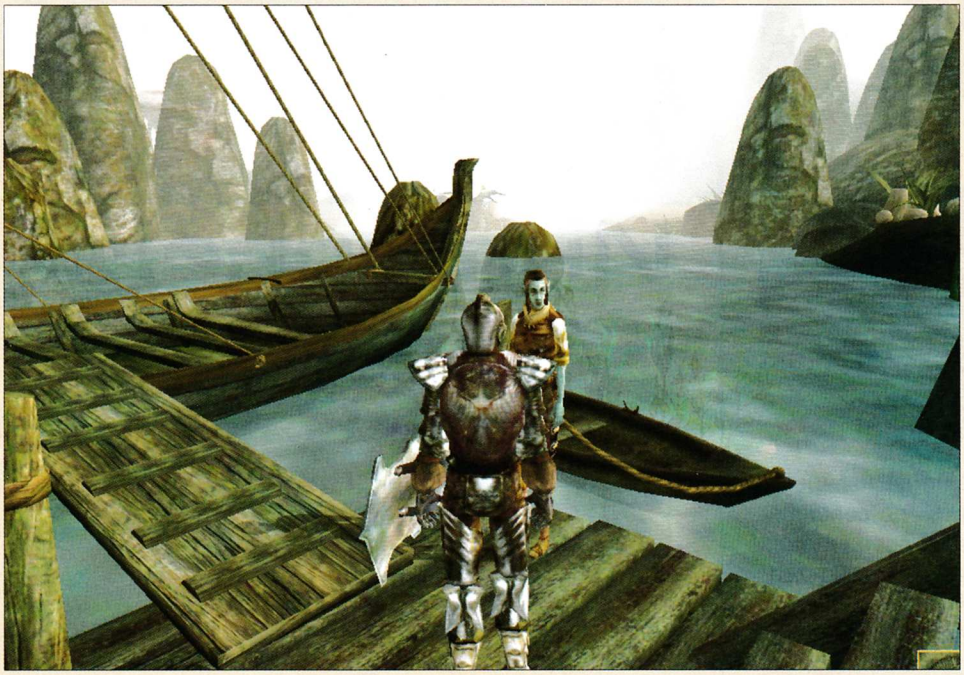
на героя е в общи линии лесно. Можете да изберете дори и гледната точка (от първо или от трето лице), което в повечето случаи е въпрос на личен вкус, но понякога играе важна роля при изхода на някое сражение. Светът, в който се разхождате, е изключително интерактивен. Можете да вземете буквално всичко, което видите, и да го приберете в задния си джоб или да проврете носа си къде ли не. Естествено, в осемдесет процента от случаите това ще е излишно, но пък, от друга страна, прави играта по-жива и реална. Обхождането на всички местности най-вероятно ще ви отнеме цяла вечност. Наистина не преувеличавам. Просто вижте главната карта в играта и ще разберете какво имам предвид. Да не говорим колко много куестове ви очакват по пътя ви. Ако желаете, можете да се съсредоточите върху главните, но винаги е възможно да кривнете от пътя си и да се заемете със страничните задачи. Авторите твърдят, че за изпълнението на абсолютно всички куестове в Morrowind ще са ви нужни около петстотин часа геймплей. Това е едно невероятно число, но доколко е вярно, тепърва ще се разбере. NPC-тата пък променят отношението си в зависимост от това как се държите с тях. Ако притежавате умението сладкодумие на доста висока степен, това означава, че ще можете да ги убеждавате и скланяте на най-различни неща. Например, за да получите книга от местна крадла, ще трябва първо да се сприятелите с нея (а това не е лесна работа) и чак след това тя ще ви даде желания от вас предмет. Естествено, можете просто да я убиете и да си тръгнете с книжното тяло, но това би било престъпление, нали?

Битките в Morrowind са доста интересни, увлекателни и реалистични. Направо си умрях от кеф, когато зърнах насреща си мощен воин да изкарва щит напред и да

Orbinet
Интернет карта

от 100 до 400 часа — препоръчителна цена 50 лева
от 38 до 152 часа — препоръчителна цена 20 лева
от 18 до 72 часа — препоръчителна цена 10 лева
от 8 до 32 часа — препоръчителна цена 5 лева
от 4 до 16 часа — препоръчителна цена 3 лева

Orbitel
свързва хора с идеи



парира атаката ми просто перфектно. Трябва да видите и как улучените от стрела противници забавят ход от пронизващия удар и след момент (ако все още са живи) подновяват нападението си. Оръжията, с които можете да се млатите, са невероятно много. Те се допълват и от още по-внушителното количество разнообразни магии, чийто начин за прилагане върху лошите чудовища е лесен и удобен. По-умелите магове могат да комбинират до осем на брой ефекта на заклинанията си и по този начин да създават по собствено усмотрение множество нови. Звучи интересно, нали? Изкуственият интелект на противниците е над средното ниво и често представлява истинско предизвикателство и за най-мощния герой.

Най-забавно е може би да се играе като крадец. Той е ловък и бърз и умее да свива всичко, което му трябва. В света на Morrowind обаче съществуват и наказания за излезлите извън закона типове (естествено, ако бъдат хванати). За всяко злодеяние ще се налага да заплащате от собствения си джоб нещо като глоба. Това понякога ще ви накара да се позамислите дали има смисъл да пережете гърлото или да свиете кесията на някой нещастен гражданин.

Графично изящество

Още първите минути на играта демонстрират нейната красота. В момента, в който излезете от затворническия кораб, ще бъдете зашеметени от визуалните способности на енджина на Morrowind. А именно — невероятна детайлност на всички обекти в света — от най-дребното камъче и стръкче растение до гигантските, величествени и многогодишни дървета. Както NPC-та, така и страховитите зли твари, които бродят из сенките, са сътворени със силна доза въображение и детайлност. Едно от най-прекрасните неща в играта без съмнение е пресъздаването на времевите условия. Понякога е слънчево и виждате как белите облаци плавно се реят и приютяват в себе си яркото слънце, от време на време превалява дъжд. Друг път пък светкавици разцепват мрачното небе, а гръмотевици се сипят около вас. Има случаи, в които излиза и силен вятър, който носи със себе си листа, откъснали се клончета и огромно количество прах. Той кара вашия герой да върви с трудност, прикривайки очите си с ръка. През нощта обаче е неописуемо — ако небето е изчистено от облаци, може-

те просто да седнете и да се полюбувате на стотиците звезди. Има ли нужда да продължавам? Разходките из света на Morrowind са просто удоволствие. Не съм виждал по-красива ролева игра от тази. Мога да я сравня единствено с наскоро появилия се трепач на Microsoft Dungeon Siege.

Напълно нормално е да се замислите за изискванията, които това RPG има. Играта би вървяла що-годе нормално и на по-слаби машини, но за тази цел ще трябва да се намали опцията view distance. Тя регулира степента на видимост на по-отдалечените от вас предмети. За съжаление обаче, колкото по-намалена е тя, толкова повече се създава усещане за късогледство, тъй като единственото нещо, което ще забелязвате на двайсетина метра пред себе си, ще е мъгла. Затова ако искате да се насладите напълно на графиката, снабдете се с мощна щайга.

Звуковите ефекти са също толкова добри, колкото е и графиката. Неведнъж съм си изкарвал ангелите от падащите гръмотевици. Музиката е създадена от истински професионалист и е в пълен синхрон с атмосферата на играта. Понякога е бавна и мелодична, унасяща ви в лека дрямка, а от време на време, когато се сражавате, става ритмична и напрегната, сякаш напомня, че трябва да нанесете атаката си бързо и смъртоносно.

Construction Set

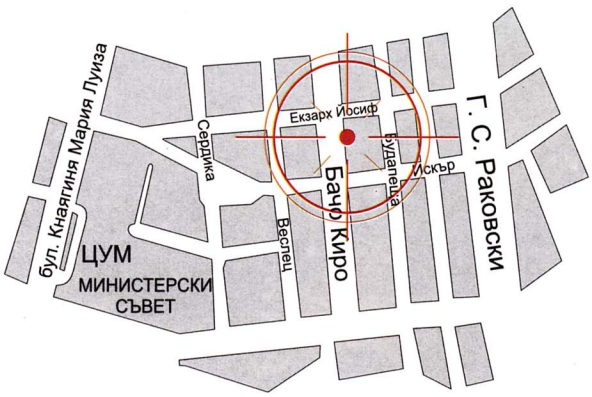
The Elder Scrolls III: Morrowind сама по себе си е адски голяма и необятна игра. И за да подсилят допълнително това усещане, Bethesda са решили да включат към втория диск и Construction Set — мощен редактор, който позволява изграждането на собствени сценарии. С негова помощ можете да си създавате градове и подземия и да ги населвате с измислени от вас персонажи, свързани в каквато история си пожелаете. Естествено, работата с подобно чудо не е никак лесна и е нужно доста време, за да се свикне с интерфейса на програмата. Въпреки всичко обаче със сигурност си заслужава да направите свой въображаем свят, в който по-късно ще можете лично да се разходите и да убиете някой и друг скучноват час.

Какво повече да ви кажа?

Играта е просто идеална. Почти нищо в нея не можа да помрачи изграденото ми досега мнение. След близо шестгодишно затишие третата част на една прекрасна ролева поредица стои пред нас гордо и величествено. Morrowind вдигна летвата толкова високо, че едва ли скоро някой ще може да я надскочи. Може би си мислите, че преувеличавам, но има само един начин да разберете. Намерете си тази игра и се уверете сами. Можете да бъдете сигурни, че няма да се разочаровате.

Владимир Тодоров

ул. Бачо Киро 24, тел.: 9801110

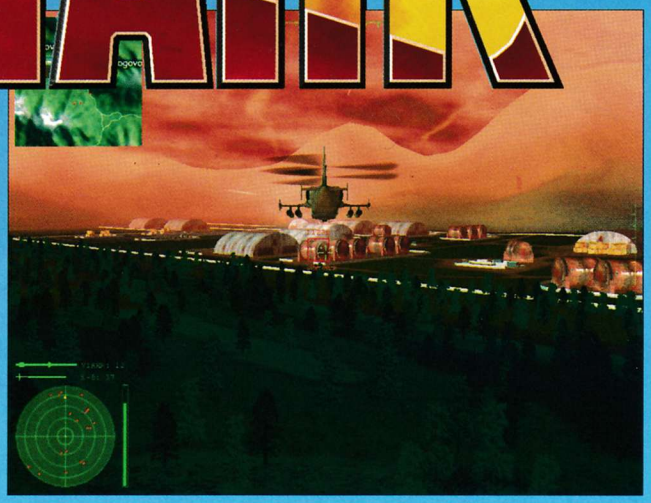


гейм сървъри:
▫ 217.9.229.235 : 27015 ▫ 217.9.229.235 : 27016
▫ 217.9.229.235 : 27017 ▫ 217.9.229.235 : 27018

www.aliensclub.com

RED SHARK

За машината на времето и хеликоптерите



Времево-пространственият континиум е нещо голямо и странно, но докато пътуването от точка А към град Ц е възможно, шматкането по циферблата на часовника е все още в границите на научната фантастика. На темата са посветени безброй книги, филми и игри, последната от които се казва Red Shark.

Story

След дълго мислене руснаците изкопават машина на времето, като годината е 2010-та. Откритието се запазва в тайна и влиза в директна употреба. Наследниците на Петър I създават проект за промени на ключови факти от историята. Първият избран период е този на Втората световна. През 2011-та шалтерът се вдига, определени точки от времето започват да се посещават от тежковъоръжени хеликоптери Ка-50. Както се и предполага, нашият герой е един от пилотите на огромните бойни машини. В интерес на истината действието не се отличава с някакъв оригинален и дълбок сценарий. Такъв практически отсъства. Това обаче така и така не е било цел на авторите — важното е екшън да става. Повечето мисии са свързани с избиване на врагове, но има и такива като ескортиране, охрана и подобни банални, характерни за симулаторния род. Както се казваше едно време в Холивуд, смяната и разнообразието в действието са от основно значение за запазване на интереса. Ако се внимава в картинката, Red Shark може да се превърти за няколко дни без да се стигне до доскучаване.

Основа

Същността на играта е такава, че заклетите фенове на по-сериозните симулатори могат да останат сравнително разочаровани. Red Shark е сред тези малко, но полезни неща :)), водещи до замускуляване на пръстите и достигане на някакви странни невротични рефлекси. Като цяло, през по-голямата част от времето действието представлява стрелба по всичко де що мърда. Моментите на интелектуални напъни са ограничени до минимум и се свеждат до среднощни мисли от рода: "Я, ама то навън е светло..." Като малка черна точка може да се отбележи фактът, че Red Shark го е хванала липсата по отношение на мултиплейъра. Груповите изпълнения с отряд другари са невъзможни. Единственият начин, по който двама могат да играят, е сцепена клавиатура в комбинация с достатъчно голям монитор. Но пък, с ръка на сърце, кой е хукнал да се пилее в мултиплейър битки с хеликоптери.

Ка 50 (Красная Акула)

В реалния живот управляемата машина с марка "Камов" е един от най-новите летателни и универсални бойни хеликоптери. Уникалността му

е породена от два факта. Първо, Ка-50 разполага с две основни перки, въртящи се в различни посоки (което прави опашния пропелер излишен). Второ, той е едноместен, което е твърде нетипично за този род машини. Допълнително оръжията на милото чудовище са едни от най-тежките и качествени пуцала, създавани някога. В играта хеликоптерът разполага с три вида сеещи смърт пуцалки — оръдие, управляеми и неуправляеми ракети. Интересно е, че до голяма степен високотехнологичните прибори за насочване размиват границите между тройката.

Врагове

Противниците са елитни и разнообразни фашаги. Основната част от пълчищата на злото е представена от класически зенитки, качени върху танкови купета, стационарни противовъздушни установки и картечарски вишки. Противно на очакванията, ЗСУ-тата са изключително точни дори и при най-ниски нива на трудност. При ситуацията от рода nightmare гадините са направо непоносими. Неправилен подход към струпване от противници може да доведе до "mission failed" в рамките на трийсетина секунди. Все пак с малко опит и при технологичното превъзходство на управляемата машина справянето със ситуацията е лесно. Лошите умират бързо, единственото условие е успешното им нацелване.

Копчета

Red Shark е игра от най-класически аркаден тип, сиреч инструкциите по контрола на машината се събират на четвъртинка листче тип А4. По своеобразен начин клавиатурата се превръща в уголемено копие на джойпад. Като допълнение пространствената ориентация и пуцането се извършват с мишката. По принцип управлението може да се осъществи и с помощта на джойстик, но подобна опция се препоръчва само на найдивите маниаци.

Погледът в Red Shark е от трето лице, непосредствено зад задницата на машината. Цялата нужна информация е извадена на монитора. Има си всичко — посока, височина и разните му там работи за прицелване. Индикациите се виждат лесно. Забавно е, че цветът на цифричките може да се сменя по желание на играча.

Графика

В тази графа Red Shark губи част от натрупаните си плюсчета. Картинките не са кой знае колко шарени и разнообразни, основното усещане е зелено. Хеликоптерът е направен сравнително добре и си има всички подвижни детайли. Това, което намалява красотите, е стрелбата. Огънчетата са малко дървени. Всичко останало обаче е достатъчно прилично, макар и в никой случай прекрасно. Противниците са изрисувани сравнително реално. Неприятни асоциации възникват около "мъглата", скриваща отдалечените хълмчета и праховите следички, оставяни от картечарските изпълнения на хеликоптера.

Звук

Музикалното оформление е една от най-забавните страни. Част от симулатора е озвучен в стил "Апокалипсис сега" — менютата просто преливат от Вагнер. По време на самото действие се пуска лека класическа фонова музика.

Комбинацията от сносна графика и звук има едно приятно последствие — играта е лека. Red Shark не е от онези геймки, изискващи последните достижения на хардуерно-софтуерните мастодонти. С малко фантазия може да се подкара дори и на старичка машина, ъпгрейдвана за последно през по-миналата пролет.

Като крайна оценка може да се каже, че Red Shark е преди всичко забавна. Това не е аркадният симулатор на годината, но има всички шансове да се хареса на масите. Играта е от онези малки неща, така идеални за дъждовните летните дни.

Сергей Ганчев

ARCADE SIM

графика	★★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
PC Mania/Buka/G5 Software
www.redshark.g5software.com

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

Че Човека-Паяк е легенда от другата страна на океана, е факт, но дали ако изиграете тази игра, и вие няма да се вманиачите на темата?!? Аз вече успях, за жалост или радост...

SPIDER-MAN

За измислянето и създаването на самия герой Spider-Man не мисля да разказвам. По-добре намерете PC Mania 11/2001 и го прегледайте отново. Дори и да не го направите, нищо няма да загубите — играта си струва даже и без предисторията. И все пак нека спомена как се заформя фабулата около Spider-Man: The Movie. Архизлодеят Doctor Octopus решава, че с помощта на още десетина по-малки и големи лошковци ще успее да превземе Ню Йорк и околията и след това ще се шири като пашà в харем.

Да, но няма да стане!

Нашето момче Питър Паркър с помощта на приятели разбира за зловещия план на осмокраката гадина и се впуска в поредното си приключение, чиято цел е да не допусне превръщането на NY в губерния на Доктора. Семпло и стилно, бих казал аз. Е, може би вие ще сте на мнение, че е тъпо и плоско, но каквото и да си мислите за предисторията на играта, след като си я пуснете — стига да не сте чугунена глава — ще се заиграете за поне поне пет-шест дни.

Като начало впечатление прави, разбира се, графиката. Тя е перфектна — NY изглежда като от картичка на фотограф-перфекционист. Всеки детайл е изпипан до съвършенство — сградите, покривите и фасадите са идеално моделирани, слънцето блести в очите, стъклата отразяват отсрещните постройки и небето. Всичко това при 32-битов цвят на 1024x768 е просто радост за окото и наслада за всяка геймдуша. Но има един сериозен недостатък — системните изисквания. Това, което съм написал в карето за оценки, е малко над абсолютния минимум, за да тръгне въобще. Неприятен е фактът, че играта върви много по-стабилно при 32 bpp и изхвърля до desktopa при 16 bpp, което ще създаде допълнителни затруднения за притежателите на по-слаби машини... Пускането на видеокарта Riva TNT или по-нисък клас е невъзможно и от това губят само производителите и геймърите. Лично опитах и дори след използване на програмки за пускане на скритите функции на TNT, но не постигнах задоволителен резултат.

Както може би сте предположили, Spider-Man започва с Tutorial, в който забавен глас ви обяснява как да се оправите в дигиталния Ню Йорк, как да мятате мрежи, да пълзите по стените, да се биете с ръце и крака, за какво служат златните и сребърни паяци и другите бонуси, които ще намирате из нивата.

След като минете тази част, се хвърляте с паяжините напред в огромни и много на брой нива (ако не сте играли някои от предишните паячешки игри, минете уроците по два-три пъти, а ако сте Spider фен, може да започнете и с едно обучение). Казвам огромни и наистина имам това предвид — ако само "прехвърчате" из града, ще го правите по два-три минути, докато опрете в невидимия му край. А под "много на брой" става дума за

обещаните 36 нива с гореспоменатите размери

Всяко от тях е в различна част на града. Има открити, в които трябва да съберете бонуси, пръснати из нивата, или да набиете определен брой гадинки във въздуха или на земята. Преди това обаче ще трябва да ги намерите. За целта ще се възползвате от познатия Spidey компас и нововъведения "уред", който показва колко близо се намирате до противника. Е, понякога двата уреда имат фабрични дефекти и ако погледнете показанията им, би трябвало да сте настъпили противника, а дори не го виждате, но както се знае, няма уред без отклонения. Събирането не е най-забавната част от играта, но всеки бонус е един поприятен начин за набиване на противниците или ново комбо за по-лесен начин на придвижване, така че вземайте всичко, което видите! Както и в предишната част на играта, има ниво, което е плагиатствано като идея от Counter-Strike — спасяване на заложници без да се допусне нито един да умре. Е, явно и из офисите на Activision, Marvel и Gray Matters се играе C-S! А в закритите нива ще се запознаете с други приятни умения на Човека-Паяк — как да се криете по тъмните ъгли на стаите, как да се промъквате невидимо за противника и, разбира се, как да счупите главите на всички наоколо. За щастие без добрите и невинни хорица де.

В хода на действието ще се срещнете с тумба стари познайници от комиксите и другите части на поредицата. Предстоят ви битки с Shocker, Vulture, Scorpion, с членове на бандата Skulls, както и с много неизвестни злодеи с екзотични имена. Но за да стигнете до директен сблъсък с тях, ще трябва да минете през много дълго преследване, придружено с логически задачки, наситени със здрав екшън.

След като поровях из интернет за филма Spider-Man, установих, че действието в компютърния вариант, както подсказва и името, ще следва почти без отклонение сюжета на първообраза. Ето защо става ясно, че крайната цел на играта ще е

страхотна въздушна битка с The Green Goblin

За жалост филмът за Паяка тепърва ще го пускат по кина-

3D ACTION/ADVENTURE

графика	★★★★★★
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 2xCD
Activision/Marvel/Gray Matter
www.universeofheroes.com/game_themovie.html

системни изисквания
P 500 MHz, 128 MB RAM, WinAll, min. GeForce

та, но което открих за него, показва, че ще бъде сред blockbuster-ите това лято.

Системата за битки е променена много, дори и в сравнение с предишната игра. Имате много повече възможности за визуален и физически тормоз на лошковците. За да получите пълен контрол над играта и за по-лесно изпълняване на тарзаноподобните придвижвания из нивата, ще ви е необходим геймпад. Той ще е особено полезен най-вече за комбота в стил "Напред, Напред, Надолу, Удар с крак и Мрежа". Новият Spider-Man поддържа и вибриращи уреди. Не, не вибратори, а джойстици и геймпадове, които ви гъделичкат по възглавничките на пръстите.

Малка подробност, която прави готино впечатление, е хитро измислената идея за костюмите на Питър Паркър. В началото сте облечен в смешен костюм, за който мога да се закълна, че се продава и в постоянния базар в зала "Универсиада" за не повече от 20 лева — долнище от анцуг, червени маратонки Рита и разлачено горнище от стар футболен екип, с щампа-паяк на гърба. Между другото точно такива маратонки ми подариха за 15-тия рожден ден (млад беше, Перка, млад, само преди 15 години! — бел.ред.). Но на петото-шесто ниво вече сте облечен като истински Spider-Man, а и предполагам, че ще се движите и биете като такъв, защото ще сте свикнали с не особено удобното и многоклавишно управление.

Музиката и звукът в играта също използват най-новите технологии на звуковото инженерство. И ако пуснете от настройките всички екстри на максимум и не сте собственик на най-нов модел саундкарта и последен модел Pentium III/4, може да усетите леко разминаване между говор и мимика, както и леко бавене и накъсване на музиката. Добре е, че подобно на графиката те имат собствен начин за настройка и показват опциите, които вашият хардуер поддържа. Не ви съветвам да пипате много ръчно по тях освен резолюцията. Но и от нея може да дойде сериозно завлачване, което да развали иначе огромното удоволствие, което ще изпитате.

Дори и да не сте фен на комикса или предишните игри от серията, аз горещо препоръчвам Spider-Man: The Movie на целокупното геймърско братство — нищо няма да загубите, освен седмица календарно време...

Пеню Дачев

Internet club 35
Комфортна обстановка P4, GeForce Ti, 17" flat screen
Всяка седмица 8 безплатни нощни за най-добрите на CS
Бърз интернет
96 компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
Internet club 35
ТАЛОН за 1 час безплатна игра!
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

Какво ще кажете за StarCraft, но... в малко по-примитивно време?

PRIMITIVE WARS

Чудя се защо източно-азиатските компании все се опитват да направят поредния клонинг на някоя хитова геймка. Е, определено корейците от Wizard Soft (разработчиците на играта) са спазили традицията и са сътворили едно сравнително успешно постижение. Може би "StarCraft 2"?! Само може би.

На един остров (Jurassic Island) живеят в мир и разбирателство нашите прадеди (Primitives) и елфите. Те ловят динозаври, изхранват се с боровинки и търгуват помежду си. Но в един прекрасен пролетен ден на този китен остров се пръкват гадни изчадия – демоните. Те, разбира се, веднага започват да тормозят другите две раси, които се принуждават да ги изритат там, откъдето са дошли. Но проблемите не свършват дотук. Изведнъж, както си ходят на лов, нашите туземци се натъкват на мутирали динозаври. Това е мястото, където се включвате и вие. Можете да играете кампанията с всички раси – въпрос на личен вкус. Историята постепенно ще се разкрива пред вас, но за да й се насладите докрай, ви препоръчвам да изиграете мисиите в последователност

хора-елфи-тиранозаври и демони

Човеците по едно време изоставят елфите, а тиранозаврите се съюзяват с демоните. През това време на острова се пръкват извънземни. Колкото до общия брой на мисиите – те са 48 (по 12 за всяка раса), а някои от тях са истинско предизвикателство.

Нека ви представя всяка раса. Primitives все още са недоразвити. Те разполагат, колкото и да е чудно, с балисти и нещо като Battle Cruiser на терана от StarCraft, но с по-изчанчено име (Flattop). Освен това от ковачницата могат да изобретяват предмети, които да се използват от войниците ви. А закъде без рицари? Те не са възседнали традиционния бял кон, а особена порода доста бърз динозавър (очевидно предшественик на коня). По принцип стрелят, но ако някой се докопа до тях, си развъртат големия меч. Единственият им недостатък е, че не могат да атакуват по въздушните единици.

Следващи са елфите. Те са предимно магическа раса и разчитат на заклинателите си. Хубавото при тях е, че почти всяка от единиците има определено умение, но за да го използва, трябва да вдигне нивото на друго. Също внимание заслужават и работниците им – wizards. Можете да ги закарате до боровинковото храстче и те започват да носят храната до Heaven-а чрез магия съвсем безпрепятствено.

Тиранозаврите са доста добри в засада, защото след ъпгрейд могат да се маскират в най-обикновени динозаври и по този начин противникът не им обръща внимание. Освен това те и демоните са единствените раси, които не се нуждаят от храна (за нея по-подробно нататък), за да си възстановят жизнените точки, но ако вземете манджа, гадинките ви ще си регенерират кръвта двойно по-бързо. Повечето от сградите им не могат да се поправят, а се възстановяват

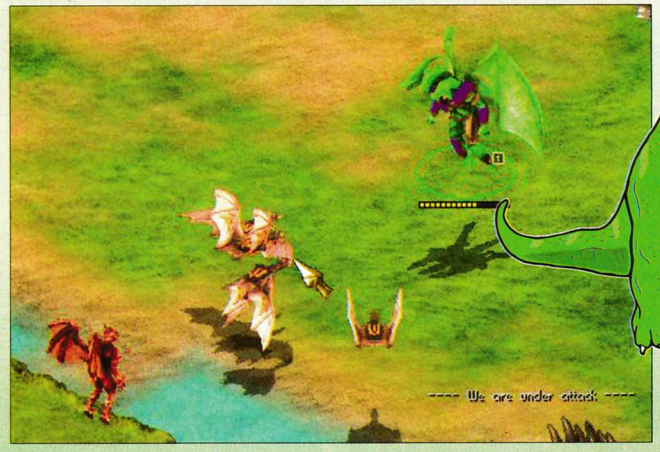
REALTIME STRATEGY

графика	★★★★½☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★½☆

PC CD ROM

издател 1xCD
WizardSoft / The Arxel Guild
http://www.primitivewars.com

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

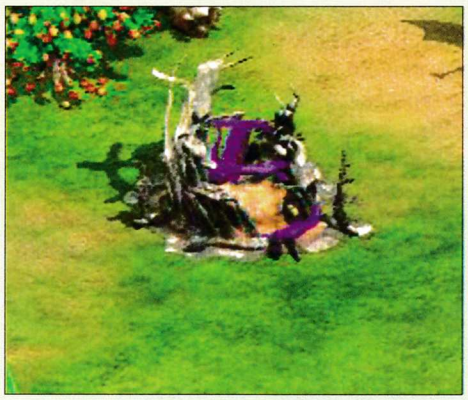


Internet club 35
ТАЛОН за 96 компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

сами. Да ви звучи познато?

Безспорно демонските единици са най-силни, но взимат доста лимит и искат много боровинки. Повечето им бойци са за масово унищожение, така че ако си мислите да направите 100 юнита и да изметете противника от картата, просто забравете. Имайте предвид, че лимитът е едва 150. Освен това имат доста гадни магове, които владеят земетресение и отровен облак. А сградите им не могат да се поправят или пък регенерират по подобие на протоса.

А накъде без герои? Всяка раса си има свой лидер. На хората например е един здравеняк с брадва, който след удар я връща към себе си и по този начин нанася двойни поражения. Също така има и аура, която увеличава показателите на всички приятелски единици около него. На елфите е ангел, който може да възкресява убитите противници (за вашата страна) и приятелски части. Безспорно



тиранозавърският герой е най-мощният

но няколко flattops го оправят. Доста е бавен, но пък е издръжлив за 50-има и прави поражения за 20-ина. Той е мутирал динозавър, възседнал T-Rex. Лидерът на демоните е доста кекав, но пък може да вдига няколко зомбита от убитите противници с цената на 100 hit points.

Ресурсът, който се събира, са боровинките. Дори балистите го изискват. Не ми е ясно как и къде ще ги използват, но и в това има лъжичка логика. Просто плащате на работниците храна, за да я изработят. Всъщност в играта има и два други ресурса – население и храна. Първото е ясно – строите къщи и по този начин увеличавате популацията си. Интересното е, че всяка сграда увеличава лимита ви (общо – 150). Храната се добива от динозаврите, но не може да се използва за строеж на сгради и тренинг на единици. Чрез нея единиците се лекуват. Поради тази причина до един юнитите (дори най-обикновеният работник) имат функция за лов. Просто натискате "Hunt zone" и вашите ловци сами ще изловят дивеча. Но всяка професия си крие и своите рискове. Някои от динозаврите, които осигуряват най-много храна, са доста коравi и не се дават без бой. Интересното е, че по време на лов подчинените ви могат да трупат опит, а ако ги оставите прекалено дълго, ще достигнат максимума – level 10. При вдигане на ниво, за съжаление, те повишават само защитата и пораженията си, но не и кръвта. Разбира се, опит се печели и от битките, като абсолютно всички единици, участвали в боя, вземат някоя и друга точка.

Графиката е на сравнително добро ниво. Дори когато въоръжавате вашите диваци с предмети, това се забелязва. Единиците и дори неутралните динозаври са добре изрисувани.

теренът изглежда някак примитивно

Звукът не се отличава с особено красноречие. В повечето случаи се чуват туземски звуци или съскане. Единствените, които не са овладели английски, са Примитивните.

Изкуственият интелект не е изобщо интелект, поради простата причина, че противникът ви напада още в началото и си изхарчва ресурсите. А когато това стане, той просто зацикля и не строи сграда за събиране на боровинки до най-близкото находище, за да продължи развитието си. Primitive Wars предлага и multiplayer през TCP/IP, LAN и интернет. Също не е изпусната възможността да играете Custom game (тренировка за мрежова игра). Картите не са много, но имате свободата да си правите свои чрез map editor-а. Странно защо една от картите прилича на Big game hunters от StarCraft.

Въпреки всичко Primitive Wars е доста стандартна стратегия, а ако си падате по StarCraft и искате малко разнообразие – опитайте я.

Кирил Илиев

PIRIN Solutions
София 1797
ж.к"Изгрев", ул."170"No 26
Тел.: 02 971 96 01
Факс: 02 971 96 01 / 26
e-mail: office@ps-bg.com
http://www.pirin-solutions.com
Уеб дизайн
Продуцентска дейност
Мултимедийни презентации

Пластиколипсис сега или поредното спречкване между пластмасовите играчки

ARMY MEN R·T·S

Редниците и сержантът се оглеждаха. Наоколо нямаше нищо друго освен растителност. Само едно невъзмутимо и до голяма степен нахално насекомо кръжеше над главите им и се чудеше какво ли ще стане, ако се опита да сграбчи някой от тези странни зеленикави субекти. Между тях и целта за взривяване – градинската лампа, имаше цяла леха от гигантски маргаритки и други растениеподобни стръкове. Преобладаващият зелен цвят по телата на войниците ги правеше почти незабележими за светлокафеникавия враг. Мисията щеше да бъде като детска игра, ако зад онази баскетболна топка не бяха изникнали няколко броя пластмасова противникова сган. По дяволите, трябваше ли точно сега, когато целта бе на една леха разстояние? И кой бе зарязал проклетата топка сред цветята? Най-вероятно това беше работа на онова досадно квартално хлапе. След кратка престрелка из въздуха се разнесе миризмата на изгоряла пластмаса – сержантът я ненавиждаше. По бойното поле в задния двор на къщата се търкаляха няколко кафяви крайници. Врагът бе елиминиран. Редниците побързаха да оставят миниатюрните пластични експлозиви в основата на градинското осветително тяло, след което се прикриха зад скейтборда и натиснаха копчето за детонация. Целта бе поразена. Доволни, че успяха да унищожат особено важен стратегически обект на светлокафявата армия, зелените войници се насочиха към евакуационната точка, която се олицетворяваше от някаква стара бейзболна топка...

Войната между зелените и светлокафявите пластмасови солджъри никога не е спирала

Тя, естествено, ще продължи и в следващото заглавие от поредицата Army Men (след десетата част им загубих бройката). Този път обаче заклетите врагове ще мерят сили в една учудващо красива и невероятно забавна стратегия в реално време.

Предисторията на новия конфликт звучи доста познато и по всяка вероятност част от нея е заимствана от прословутия филм "Апокалипсис сега". Един от най-добрите военнослужещи в армията на зелените – полковник Блиц, бива ранен в главата. Куршумът обаче отнася по-голямата част от неговото пластмасово съзнание. Това обърква разсъдъка му и той минава на страната на вражеския лагер, като се превръща в негов лидер.

Естествено, зелените не са кой знае колко доволни от тази ситуация и са твърдо решени, че трябва да елиминират предателя. И тук всъщност започва новото военно приключение на малките "детски играчки".

REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★★

PC CD ROM PlayStation

издател 1xCD
Pandemic / 3DO
http://www.3do.com/armymen/rts

системни изисквания
P 400 MHz, 96 MB RAM, 3D Video

Хуморът ще ви залива отвсякъде

Това може би е и едно от най-печелившите й качества и най-голямо оръжие. Вашата централна щаб квартира представлява метална кутийка от някаква безалкохолна напитка. Събирате ресурси от различни джунджурии като водни пистолетчета, паници за кучешка храна, герои от комиксите и т.н. От тези предмети всъщност извличате пластмаса, която ви е необходима за построяването на почти всичко в играта. Тя се складира в специален огромен миксер. Ако искате обаче да имате най-новия вик на пластмасовата военна мода, ще ви трябва и вторият ресурс в играта, а именно електрическата енергия. Нея добивате от детски фенерчета, зарязани батерии по волт и половина, уоки токита, ръчни часовници и т.н. Вгледайте се по-внимателно и ще забележите, че оградата на базата ви е съставена от обикновени моливи за рисуване, привързани най-вероятно с местния простор, а бункерите са изградени от кутийки за хапчета. Абсурдността на всички тези неща прави играта невероятно забавна и привлекателна.

Целта е да достигнете до полковник Блиц и да го елиминирате

Но това няма да е лека задача. Когато започвате кампанията под пощенската кутия на къщата, в която се намира крайната ви мишена, ще трябва да преминете през боядисаната в бяло външна ограда, да прекосите двора, да се опитате да проникнете в дома през мазето и т.н. По пътя си ще се наложи да се справяте с купища пластмасови гадове, а на места ще се отбранявате дори и срещу гадни и големи домашни хлебарки. Другите насекоми като калинки, бръмбари и охлюви, които се изпречват на пътя ви, са в най-общи линии безобидни, но това не означава, че ако поискате, не можете да ги унищожите. Под вашето командване попадат всякакви единици – картечари, злобни типове с базуки, огнехвъргачи, танкове, хеликоптери и т.н. Лошото в случая е, че вашите войници не се различават по нищо от вражеските, т.е. каквото вашето, такова и чуждото.

Имената на мисиите в кампанията са взети от най-различни класически филми с военна тематика и са преобразувани в стила на PVC-патакламата. Така например "Тънка червена линия" се е превърнал в "Тънка зелена линия", "Кураж на огневата линия" в "Кураж в бакалницата", а "Неколцина добри мъже" в "Неколцина зелени мъже" и т.н. За филмовите маниаци това представлява друга забавна и интересна част.

Графично и лично

Енджинът е 3D и е наистина много красив и приятен, като създава усещането за истинска природа. Войниците се прокрадват между най-различни гигантски (спрямо техните размери) цветя, минават покрай всякакви разхвърляни детски играчки, срещат се с многобройни насекоми и т.н. Растителността е пресъздадена перфектно. За мое най-голямо учудване всичко беше анимирано почти идеално. Въпреки че по единиците преобладава или зеленото, или светлокафявото, Pandemic (известни с игри като Battlezone 2 и Dark Reign 2) са успели, доколкото могат, да ги направят максимално различаващи се една от друга, а движенията им са плавни и реалистични. Според мен голям плюс е и озвучаването, като репликите, които героите си разменят, ще ви накарат в някои случаи да се търкаляте от смях.

Не очаквайте обаче

играта с така прозаичното заглавие Army Men: RTS да ви зашемети с някаква особена дълбочина при воденето на битки и замислянето на различни военни тактики, каквито можем да наблюдаваме във вече класическите стратегии като StarCraft, поредицата Command & Conquer и Age of Empires например. Също така тя не се опитва да внесе нещо кой знае колко революционно в един от най-популярните компютърни жанрове. А е тук, просто за да ни накара да се посмеем и да се позабавляваме за няколко дни с малките пластмасови войници и тяхната смехотворна вражда, ако не в сингълплейър, то поне в една мрежова партия.

Владимир Тодоров

tel. 9733587 WWW.BAZATA.NET GAME CLUB
55 МАШИНИ ул."Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"
TALON
ПЛАЩАШ 1 ЧАС
ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА

GIANLUCA VIALLI'S EUROPEAN MANAGER

Поредният футболен мениджър

Хрумването да се направи мениджър на името на един от най-великите италиански футболисти е наистина доста добро. Джан Лука Виали, който от няколко години се подвизава като треньор, е отлична реклама за играта на Wayward XS. Естествено, както много пъти досега сме били свидетели, лъскаво опакованата игра с лика на Виали се оказа плачевна. Ако авторите на този иначе приятен футболен мениджър не се бяха опитали да вкарат всичките си творчески идеи в едно, едва ли резултатите щяха да бъдат толкова незадоволителни. За съжаление още от самото начало на представянето й ще ви кажа, че Gian Luca Vialli's European Manager не струва...

В продукта на Wayward XS ще можете да поемете командването на някой европейски отбор и да изпълните целите на ръководството срещу определено заплащане. Ще можете да се възползвате от всички, станали вече традиционни за мениджърите функции като управление на бюджета, тренировки, определяне на победни стратегии и т.н. Откъм изпълнение обаче всичко това е направо манджа с грозде.

Първата и най-очебийна недомислица е мешавицата от графични стилове, които ще срещнете по време на лутанията си из гадните и неудобни менюта. Ще можете да наблюдавате ту приятни картинки в един общ анимационен стил, ту от време на време ще ви се налага да

виждате калпави опити за направа на 3D обекти. Другият огромен проблем са вече споменатите менюта. Толкова неинтуитивен интерфейс не бях виждал от времето на първия Pizza Tycoon отпреди повече от 5 години. Трябваха ми около двайсетина минути, за да се ориентирам кое къде е и за какво служи. Най-важното е, че след като разучите менютата, играта вече ще ви е писнала и цялото ровичкане ще се окаже безсмислено.

Цветовите решения на авторите от Wayward XS са много странни и на моменти определено изпъкват с

липса на вкус

Основното меню е изрисувано в златни бои и изглежда много отвратително. Освен това по него има накичени лилави знаменца с грозни надписи Midas games, които придават на картинката направо трагичен вид.

В самия геймплей също има доста недомислици. Времето понякога тече адски бавно, а пък когато спира, определено ще е, за да ви покаже някои безсмислени новини от типа на това кой е спечелил купата на Ирландия и кой тази на Дания.

Всъщност по начин на игра Gian Luca Vialli's European Manager леко напомня на F.A. Premiere League Manager. Някои от нещата откъм замисъл са изкопирани едно към едно от творението на EA. Начинът за водене на отбора и много от икономическите пинизи са заимствани оттам.

Може би единственият приятен за окото момент е по време на мач. В такъв случай GLVEM изглежда адекватно, дори красиво. Всичко е изрисувано в анимационен стил, а за по-интересните ситуации на терена ще виждате картинка с кадър от тях на съответното място. Всичко друго обаче е на невероятно ниско ниво и е много отблъскващо.

За финал само искам да отбележа, че както много от вас за забелязали, напоследък започнаха да се роят всевъзможни футболни мениджъри. Дали обаче пускането на какви ли не безумни боклуци е начинът да се поддържа интереса към жанра...едва ли.

Орлин Широв

FOOTBALL MANAGER

графика	★★★½	PC CD ROM
звук	★★	
геймплей	★★	
общо	★★	

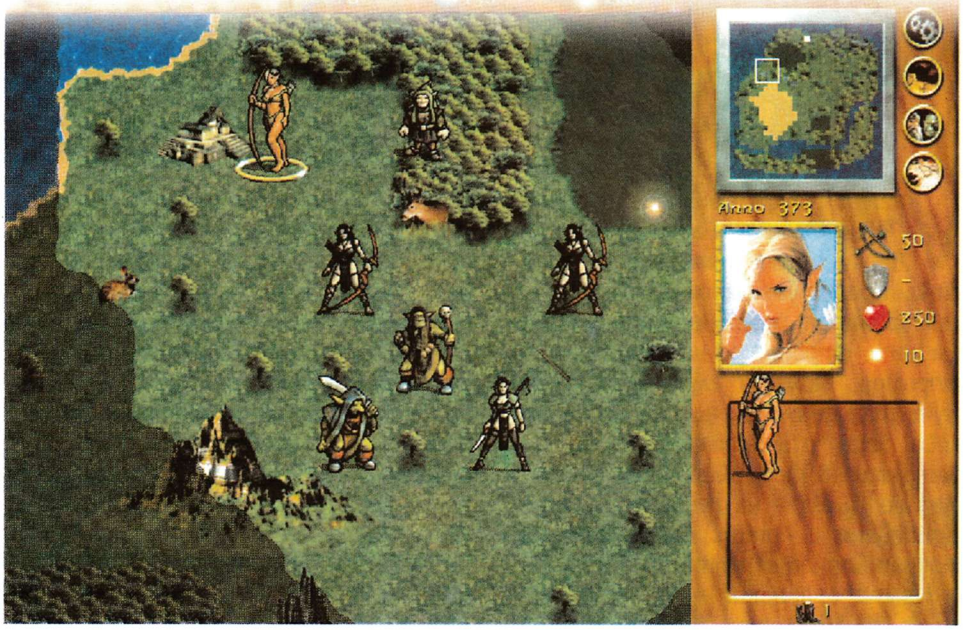
издател 1xCD
Wayward XS / Midas Interactive
www.gianlucavialli.com

системни изисквания
P 400 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

Игра, неспособна да конкурира дори Heroes 2

The tale of IMERION

Аматьори-и-и-и-и-и-и! Това беше първата ми реакция, когато за първи път пуснах The Tale of Imerion. Няма какво да увъртам — играта не струва и пукнат петак. Всъщност е правена по едноименния филм... но даже и това не я оправдава. Ще започна с



единствения плюс

Геймката е невероятно пристрастяваща. Въпреки безбройните си, недопустими в наше време грешки, които ще изложа по-долу, ТІ ни връща в зората на компютрите, когато 2D-то вилнееше из света. Но за жалост добрите ми думи се изчерпват с това. За сюжетната линия мога само да кажа, че такава няма. Голямата истина е, че в това животно (The Tale of Imerion) има само Skirmish. Избирате си раса, а те са четири — хора, елфи, джуджета и орки. Има и пета раса — The dark ones, която трябва да се явява лошковецът в тази игрица. Но расите са небалансирани. Най-силни са джуджетата след това са хората и елфите, а орките са най-жалки. Както и във всяка походова стратегия, в The Tale of Imerion има герои. Те може би са най-важните единици в битки. Всяка раса разполага с по четири героя, които се присъединяват към вас след построяването на определена сграда. Например ако построите казарма за shooter-и (на джуджетата), към вас ще се присъедини тип с пушка. Героите трупат опит, събират предмети и развиват различни умения. Да се върнем обаче на въпроса за режимите на игра. След като си изберете раса, естествено си харесвате и карта, а те са... две на брой!? За да не изглежда геймката толкова постна, гениите от Master Creating са сложили и генерирани карти. Ще се "насладите" и на мултиплейър (LAN и Online).

Мисля, че дойде време да обърнем внимание и на геймплея. Може би "най-забележителното" нещо в него са битките, които представляват едно правоъгълниче, в което са налепени картинките на бойните единици. Цялото сражение се състои в това, че горепосочените картинки подскачат нагоре-надолу и по този начин се "бият". Играчът не може да направи абсолютно нищо — няма магии, просто сядате и чакате докато вашите единици (ако са повече или по-силни) победят.

"Революционна бойна система"

пише на сайта на играта. Според мен едва ли някой друг споделя това мнение! Изображенията, на които се "наслади", са, меко казано, грозни. Да съществува игра с подобна графика през 2002 г. е просто недопустимо. Но няма какво да ви убеждавам — погледнете сами скрийншотовете. За музика или някакви си там звукови ефекти също е безсмислено да говорим — те просто отсъстват. Въобще, ако имате някаква много сериозна причина да се самобичувате — купете си The Tale of Imerion.

Христо Танушев

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

графика	★☆☆☆☆
звук	★☆☆☆☆
геймплей	★★★☆☆
общо	★★☆☆☆

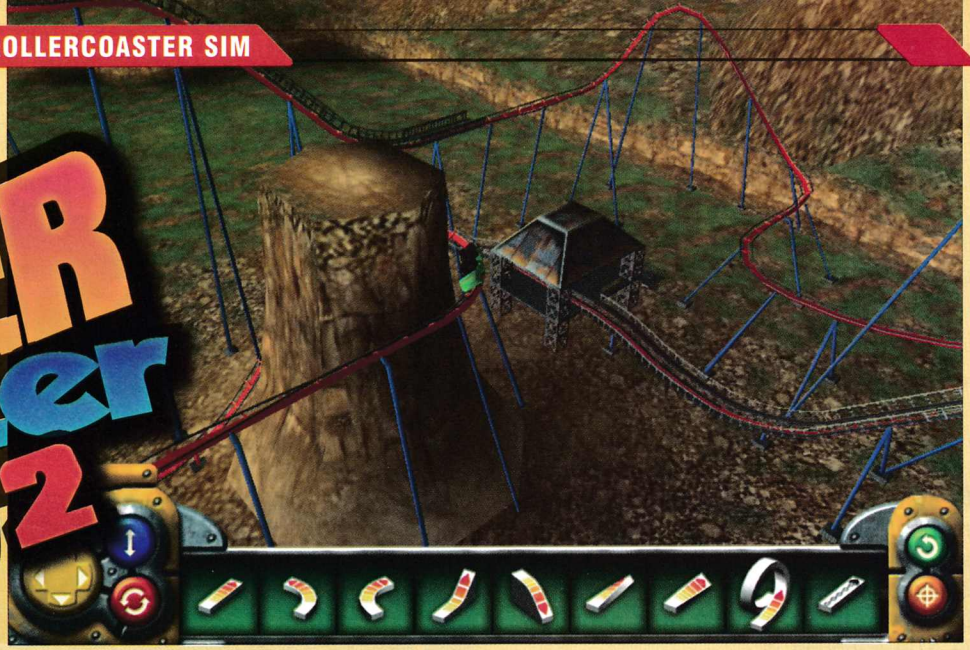
PC CD ROM

издател 1xCD
Magnussoft / Master Creating
http://www.imerion.net

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

Не се препоръчва на хора с чувствителни стомаси

ROLLER coaster Factory 2



Valuesoft пуснаха втора серия на Roller Coaster Factory, възползвайки се от интереса на хората към силни усещания и нуждата на геймърите от разтоварващи занимания като строенето на rollercoaster-и например. Може и глуповато да ви звучи тая дейност, но да си призная това беше и моята първа реакция. Има магия в тези влакчета, защото след разцъкване на геймката усетих зарибяване и напира ентусиазъм да споделя впечатленията си с вас.

Целта е проста — построяването на функциониращ rollercoaster. Може да избирате вида на заобикалящата среда — зелени полета, пустинна местност или снежна гора, както и вида на конструкцията — дървена или метална. Разполагате с богат инструментариум от различни сегменти според типа на избраната сглобка. Те ви позволяват да проектирате както прави, така и участъци с различен наклон и ъгъл. Най-важната и полезна особеност е, че многообразието на елементите варира спрямо терена и построеното до момента. Ще има моменти, в които няма да знаете коя от всички възможности да изберете, но и случаи на невъзможност да продължите изграждането. Това значително опростява вашата задача и най-вече мисловния процес, докато кликате с мишката. Е, не се възгордявайте бързо от скоростта на реализация и изграждане на увеселителното съоръжение. Производителите са заложили малък капан — тестването на rollercoaster-а, даващо информация за максимална скорост, дължина и други технически параметри. Може се окаже, че построеното влакче съдържа участъци, които не са съобразени със законите на гравитация или с нормите за безопасност. Така се оказвате на стартова позиция, като проектирате отново проблемния участък.

Ако сте построили безупречен rollercoaster, имате възможност да го пробвате лично и да се повозите гратис. Сядате удобно, поемате дълбоко дъх и след първоначалното мудно изкачване следва шеметно спускане и истинската веселба започва. Движите се изцяло в триизмерна среда с изненадваща реалистичност на усещанията — стомахът ви се обръща на скоковете и не е изключено да изгубите ориентация. Приятелски съвет — не се лъжете да играете след обилно хранене.

Управлението е основно с мишката и наистина е елементарно. Нямате нужда от клавиатура, за да се чувствате комфортно в този виртуален свят. Панелът за навигация в 3D пространството е опростен и ви позволява да погледнете на света от разни смахнати гледни точки.

Звучи прекалено хубаво, за да е истина, нали? Да не забравяме, че Valusoft се славят с това, че игрите им са евтини, а системните изисквания — доста скромни. Цената на Roller Coaster Factory 2 за Щатите е само $9.99 и се нуждаете от простичко PC, за да я подкарате. Това е подозрителна комбинация, криеща сериозни дефекти. Един от тях е посредствената графика. Не може да не се издразните от спрайтнатите обекти и размазаните текстури. Гарантирано ви е неприятното чувство и от липсата на музикално оформление. Но ако преодолеете отвращението от архаичния вид на Roller Coaster Factory 2, може непринудено да се позабавлявате. Играта ще ви е от полза, ако имате планирано посещение в луна парк и се нуждаете от някоя и друга суха тренировка.

Васко Чаворски

САМО ЗА МАНИАЦИ

Неминуемо ще изпитате желание да се похвалите не само на съседа колко як е направеният от вас rollercoaster. С един мейл на **coasters@valusoft.com** може да направите вашето влакче част от света. За повече информация как се разменят и свалят тар-ове вижте **www.valu-soft.com/coaster/index.html**

ROLLERCOASTER SIM

графика	★★★½☆☆
звук	★★½☆☆☆
геймплей	★★★☆☆☆
общо	★★★½☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Fusion Digital Entertainment / Valuesoft
www.valuesoft.com

системни изисквания
P 333 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

Simon the Sorcerer 3D

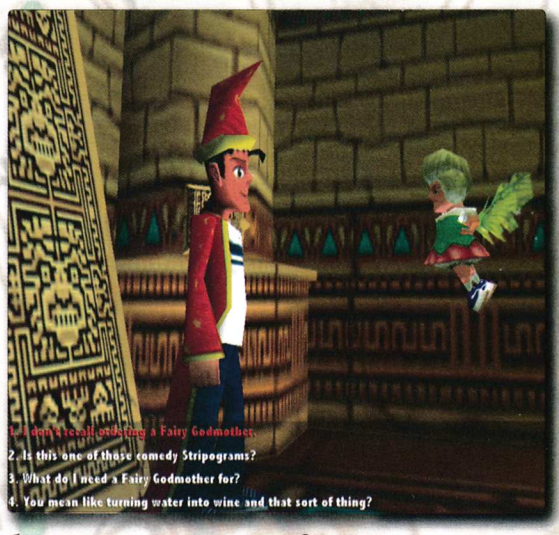
Магьосник ли? Ха! И то тийнейджър! Ако и вие не вярвате, пуснете си тази игра

След като през 1993 и 1995 години на излязоха първите две много сполучливи части на Simon The Sorcerer, съвсем уместно е да се зададе въпросът — е, добре де, защо чак сега излиза третата? Ще се опитам отчасти да дам отговор. Самата игра е готова още през 2000 година, но за съжаление по това време разработчиците ѝ не са успели да намерят разпространител. И как очаквате нещо, направено преди толкова много време, да може да се конкурира успешно със сегашните хитове.

В случай че не си спомняте, ето и накратко историята на тийнейджъра. Неговият живот коренно се променя, след като случайно намира загадъчна магическа книга. Тя го пренася във вълшебен свят, където на неговите плещи ляга спасяването на магьосника Калипсо от ръцете на лошия Сордрид. След като Саймън успява да се справи с проблема и унищожава злия маг, той си отива у дома. Съвсем скоро обаче Рунт, слугата на Сордрид, подмамва нашия герой отново да се завърне в магическия свят, за да може господарят му да бъде съживен. И накрая се оказва, че Саймън е прецакан, а в тялото му успява да влезе не кой да е, а духът на Сордид. Оттук започва и третата част на приключението, в което магьосникът-тийнейджър отново ще се опитва да спасява света от главния злодей.

Тъй като Саймън вече е в напълно триизмерен свят, управлението е претърпяло доста изменения

Главният герой се ръководи подобно на госпожица Крофт от Tomb Raider и поради тази причина можете да бъдете сигурни, че камерата ще ви изнервя през по-голямата част от времето. Той дори може да клекне и да започне да пълзи, промъква се през малки коридори, успява да стигне до труднодостъпни места и забелязва неща, които иначе могат да му/ви убегнат. Имате и възможност от време на време да гледате през очите на самия маг, като това ще ви бъде от полза при решаването на някои от пъзелите.



Хуморът от първите две части се е съхранил, като през годините май е станал доста по-саркастичен. Саймън обича да иронизира хората, има се за невероятен красавец и неговата мечта е да попадне сред племе от амазонки в някоя отдалечена дъждовна гора. Светът, в който героят се мотае, е станал досадно голям и ако искате да стигнете от едно ключово място до друго, ще ви се наложи да търчите доста дълго време. За да си спестите обаче този досаден момент, използвайте английските телефонни кабинки. Те телепортират магьосника там, където си пожелае. Що се отнася до пъзелите, с които ще си имате работа, някои от тях не са задължителни, а при други имате възможност да избирате измежду два начина за тяхното решение.

Графиката е най-голямото разочарование

Наистина е много грозно да гледате как говорещият не престава да си отваря и затваря устата, дори и след като е свършил да приказва. Героите и повечето неща в играта имат за основа триъгълници или други подобни геометрични фигури. Например ръцете на хората представляват квадрат, върху който не много старателно са нарисувани нещо като пръсти и кокалчета. Светът пък е грозен и беден на детайли.

Моето лично мнение е, че ако тази игра беше излязла когато трябваше, т.е. преди около две години, и ако не беше 3D, тя може би щеше да се хареса на много повече хора и щеше да е доста конкурентноспособна. Въпреки лошата графика обаче прекараните часове пред монитора си заслужават.

Асен Георгиев

ADVENTURE

графика	★★☆☆☆
звук	★★★★½☆
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★½☆☆

PC CD ROM

издател 2xCD
Headfirst Productions/Vivendi
http://www.simon3d.com

системни изисквания
P 233 MHz, 64 MB RAM, WinAll, 3D Video

МИКРОФОН И МИШКА®

Благоевград - 96.9
Бургас - 99.9
Варна - 97.3
Велико Търново
и София - 96.7
Пловдив - 93.4
Русе 99.0

Най-доброто начало на събботния ден! :)

Компютърна приказка, яка музика, добро настроение...
Събота, 12-15 ч. ☎ 91091; www.micmouse.net;
micmouse@ mail.bg; 58961726, nick MicMouse.

Заповядай в КЛУБА! Освен компютри, игри и интернет по оптика, чакат те любезен персонал, офис-услуги и обучение, а навън дълги дървени маси! Идеален за чат и IRC срещи! :)
В подлеза на бул. „България“ и бул. „Димитър Несторов“.

РОК РАДИО ТАКТРА 96.7 ЕДИНСТВЕНОТО В БЪЛГАРИЯ

InterBGcom Интернет Доставчик
4kb
www.interbgc.com

НИЕ ПРЕДЛАГАМЕ
ИНТЕРНЕТ

Ценова листа за Dial-up достъп до Интернет

УСЛУГА	НАЧАЛНА ТАКСА	МЕСЕЧНА ТАКСА
Пълен достъп неограничен във времето - за фирми (вкл. e-mail)	-	42 лв.
Дневен достъп за фирми от 08:00 до 19:00ч. (вкл. e-mail)	-	25 лв.
Пълен достъп неограничен във времето - за физически лица (вкл. e-mail)	-	25 лв.
Пълен достъп неограничен във времето - за студенти и ученици (вкл. e-mail)	-	20 лв.
Нощен достъп от 01:00 до 09:00ч. (вкл. e-mail)	-	10 лв.

Цени за почасов достъп

5 часа	3 лв.
10 часа (вкл. e-mail)	4 лв.
20 часа (вкл. e-mail)	8 лв.
40 часа (вкл. e-mail)	15 лв.
100 часа (вкл. e-mail)	35 лв.
ISDN	0,72 лв./час

Цените са с включен ДДС

Интер БГ Ком е част от холдинговата структура на ЕВРОКОМ кабел

Безплатна инсталация във вашия дом (офис)!

ул."Бенковски" 7, тел.: 02 / 91444 (вътр. 128, 129)

PC MANIA

It's now safe to logon to the network

свободни компютри за Интернет, превъзходна връзка, 90 ст/час
приятна обстановка в залата на PC Mania
бул. Скобелев 40, тел: 51 36 08

КЛУБОВЕТЕ, КОИТО ИЗПОЛЗВАТ ВИСОКОСКОРОСТНА ВРЪЗКА В МРЕЖАТА HEADOFF DIRECT!

Headoff Direct!

Високоскоростната мрежа от гейм клубове в София
начинът да усетите Net-а във Вашия клуб!

- Интернет
- Връзка между клубовете
- Сървъри за игра
- Двумегабитова цифрова връзка по наета линия

http://direct.headoff.com

: Headoff Gaming Club :
: PC Mania Club :
: Cyber Zone : Axel :
: Allien's club : Spider Net :
: Маската Z : The X-Files :
: Южен кръст : Diablo :
: Оникс : Club 117 : Flash :
: Nightmare : Avatar :
: Club WWW : CyberZone :
: Shadow : Sacrifice :
: Virtus : Club @ : Кобо :
: Maniac : Power Play :
: Gamestation : Dream :
: Browser : Jeronimo :
: Zen : Club 523 : Топ Груп :
: CyberNet (Младост) :
: VIP Zone : Home : Blade :
: CyberNet (Лозенец) :
: Лабиринта : Играчи в игра :
: Next Level : Future :
: Club 35 : The Arena :
: Counter-Strike : Premiere :
: Микрофон и мишка :

В очакване на най-интригуващото изложение за развлекателен софтуер - E3, в лагера на конзолните игри е настъпило леко затишие. Издателите също си траят с надеждата да извадят големите си козове едва в "Конвеншън Сентър" в Лос Анджелис. Но както сами ще се убедите от материалите в приложението, купонът е далеч от точката на замръзване.

Ивелин Иванов

СИСТЕМА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

100% — **90% – 100%** Бинго! Игра, която ще остане в историята на гейминга.

90% — **80% – 90%** Потенциален хит.

80% — **70% – 80%** Солидна игра, доста над средното ниво.

70% — **60% – 70%** Не е зле, но не блести с нищо особено.

60% — **40% – 60%** Можеше и по-добре. Язък за барута!

40% — **20% – 40%** Можеше и по-зле, но нима това е оправдание?

20% — **0% – 20%** Тази игра убива мозъчни клетки! Играйте на своя отговорност

КРАТКИ НОВИНИ

НОВО!

Японското новинарско издание "Киодо Нюз" намеква в свой материал, че Playstation3 ще се появи на пазара през 2005 година. Авторът на статията твърди, че Sony вече усилено работят по новата си конзола. PlayStation3 щял да бъде оптимизиран за ползване на високоскоростен фиброоптичен Интернет, като така на практика ще отпадне необходимостта от разпространението на игрите на дискове или други носители.

СЛУХОВЕ

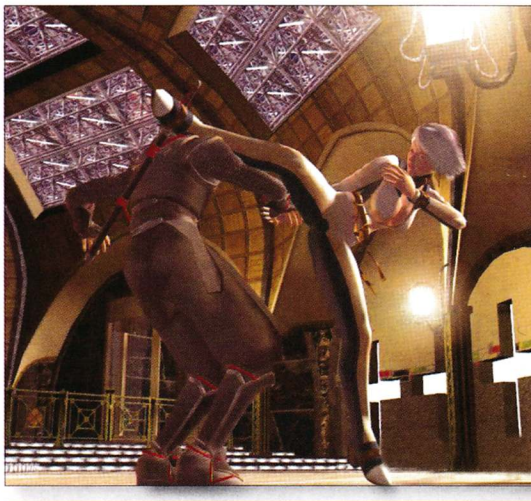
Носят се слухове, че около началото на тазгодишното изложение E3 ще паднат цените на Xbox и PlayStation2. Според Ройтерс цените в Щатите и за двете конзоли ще паднат от 299 на 199 долара, като сходни намаления се очакват и за европейския и японския пазари. Засега нито Microsoft, нито Sony са потвърдили тази информация.

УСПЕХ

Gamecube се продава като топъл хляб. Само в първите два часа след премиерата на конзолата в Европа са продадени над 10 000 бройки. За момента за Европейския пазар са отпуснати около 500 000 конзоли и по всичко личи, че Nintendo ще успеят да ги продадат съвсем скоро. Вече дори е заплануване доставка от нови 500 000 бройки за онези търговци, които са пропуснали да се запасят.

MONEY, MONEY...

Продажбите на Dead or Alive 3 чукнаха милион. Популярната тупалка на Тесто стартира единствено в Xbox формат и беше сред стартовите заглавия във всички територии. Логично, американските фенове бяха най-облагодетелствани, тъй като тяхната версия включваше допълнителен диск с нови костюми за героите и пълните версии на уводните анимации на европейската и японската версии на играта. За нас остана утехата да изплакнем очи с войнствените красавици от колоритните скрийншотове.



ОБЩА ОЦЕНКА: 95%

ОРИГИНАЛНОСТ

Признавам, че след като гледах едно от рекламните клипчета на играта, през главата ми прехвръкна тревожна мисъл — "Ето ти на SSX с моторни шейни!" Оказа се, че не съм бил никак, ама никак прав да си мисля така. Единственият общ елемент между двете игри са въздушните трикове, които обаче в Sled Storm са изцяло на втори план. За всичко останало и в двете заглавия може да се използва едно и също определение — УНИКАЛНО!

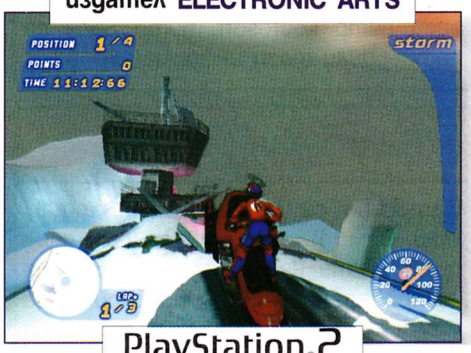
ПИСТИ

Като стар фен на шантави рейсъри като Wipeout и Rollcage си мислех, че едва ли могат вече да ме изненадат с нещо наистина свежо и нетрадиционно. Да, ама не било така, хвала на Всевишния! Sled Storm 2 притежава може би най-невероятната и забавна колекция от писти, които някога са украсявали този жанр. За пръв път от много време попадам на такива засукани, изпълнени със скрити пасажи маршрути, които едновременно с това да са и интересни за изучаване. Между другото, макар пистите да са строго очертани, ограничения в играта почти няма. На практика всеки склон, който можете да изкачите, е потенциален шорткът, стига да знаете как да се възползвате от него.

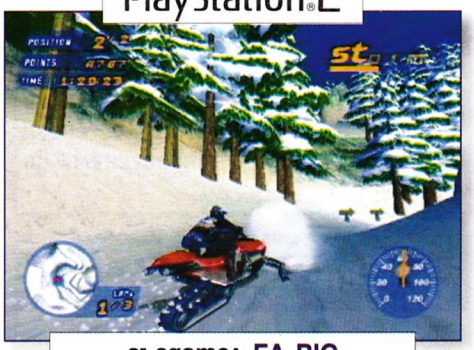
РЕАЛИЗЪМ

Тази оценка е леко подвеждаща, тъй като Sled Storm 2 е една от най-нереалистичните игри, които съм виждал. Май някъде бях подхвърлил, че игрите на EA Big (SSX, NBA Street, SSX Tricky) са нещо като "екстремни спортове на стероиди". При това в най-положителния смисъл, който може да се вложи в тази не особено позитивна квалификация. На моменти играта прилича повече на симулатор на ски скокове, но това не само че не дразни, а дори напротив — добавя нова, свежа доза купон.

издател ELECTRONIC ARTS



PlayStation 2



създател EA BIG

ВЪЗМОЖНОСТ ЗА ПРЕИГРАВАНЕ

На практика безкрайна! Дори да изучите до милиметър всяка писта, едва ли ще се сблъскате два пъти с една и съща надпревара. Комбинацията от невероятно замислени писти и перфектно изпипан модел на "поведение" на шейните ви гарантира тонове изненади. Така че, като понаучите малко играта, не бързайте да вирвате нос, защото само след миг можете да го забиете право в някоя преспа. Освен това за разлика от повечето рейсъри тук просто няма "сигурна преднина". Помислиш ли си и за секунда, че си вече недостижим, много вероятно е да се смъкнеш с две позиции преди да си успял да кажеш "А, стига бе!"

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Използвам тази "вносна" думичка вместо сухарското словосъчетание "цялостно оформление". Да, Electronic Arts са царе на безкрайните спортни серии, чийто издания понякога се различават само по номера на годината след заглавието. И да, Electronic Arts знаят как да изцедят и последния цент от една търговска марка. Но ако и половината от големите издатели на игри умееха "да придават търговски вид" на продуктите си така, както това умеят Electronic Arts, по нашите монитори и телевизори щеше да има доста по-малко грозни и скучни до смърт менюта и анимации, които едва сварваш да прекъснеш, за да не ти се догади още веднъж. Наречете ме мрънкач, но на мен определено не ми е все едно в какво точно е опакован любимият ми шоколадов десерт. Ако схващате накъде бия...

УПРАВЛЕНИЕ

В някои отношения да се възпроизведе достоверно управлението на една моторна шейна вероятно е дори по-трудно от същата задача при симулаторите на Формула 1. Всъщност аз никога не съм се качвал на моторна шейна, така че едва ли бих могъл да знам какво точно е усещането. И на кого му пука, когато миг след като прекосиш стартовата линия на Sled Storm 2, вече забравяш, че това всъщност е само една симулация на реалност. Бензиновият двигател сякаш наистина вибрира под теб, а усещането как аха-аха да поднесеш на завоите е влудяващо и... страхотно!

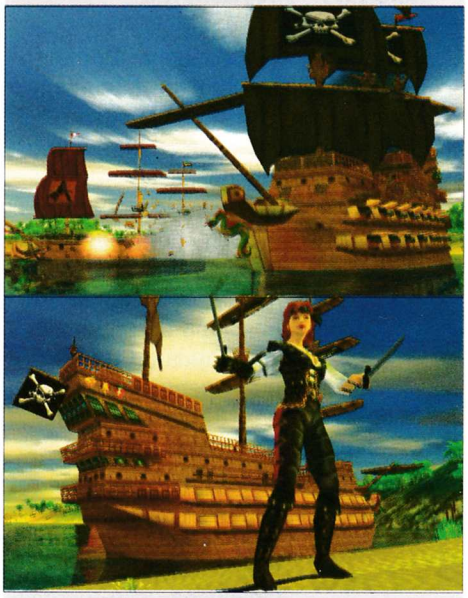
Pirates: The Legend of Black Kat

Създател: **WESTWOOD STUDIOS**
Издател: **EA**
Жанр: **ACTION**

77%

Честно казано, очаквах доста повече от тази игра. Все пак едва ли някой може да вини Westwood, че са създали "приятна малка игричка" без особени претенции.

Защото Legend of Black Kat си върши всъщност чудесно работата — да забавлява, макар и на едно доста повърхностно ниво. В по-голямата си част играта представлява аркаден екшън, в който кръстосвате с главната героиня Катерина де Леон из пищни (и не дотам) карибски "сухопътни" пейзажи, ритате задниците на сравнително ограничен брой злодеи и чудовища, откривате съкровища и като цяло си живеете живота без да се чувствате кой знае колко застрашени от каквото и да е. Апропо, изкопаването на скритите съкровища в тази игра може да



бъде доста досадно занимание.

Време е за второ признание — тази игра всъщност се състои от две игри в едно, уви, почти несравними една с друга. Морските битки, за които ви споменах в предварителния преглед на играта, са именно тази втора игра в Pirates: The Legend of Black Kat. Ако трябваше да им дам отделна оценка, тя щеше да е със сигурност над 90%. Жалко наистина, че Westwood не са поставили акцента именно върху тях. За мултиплейър сраженията по море могат също да се кажат само добри неща.

Доста "сносна" игра, която обаче най-вероятно ще забравите броени часове след като я изиграете.

Knockout Kings 2002

Създател: **EA SPORTS**
Издател: **EA**
Жанр: **BOXING SIM**

82%

Ако никога преди не сте играли издание на Knockout Kings и все пак си падате поне малко по бокса, първата ви реакция след като видите 2002-ра най-вероятно ще е: "И-хааа!" (или поне нещо от този сорт).

Приликата с легендите на професионалния бокс, включени в играта, е наистина впечатляваща, а движенията им са в равна степен убедителни и ефектни. Нещо повече — постепенно по лицата на боксьорите се появят отоци и "бушони", от тях летят пръски пот и кръв (в умерени дози), въобще битките изглеждат максимално реални. Новото издание на Knockout Kings за пореден предлага истинска плеяда от легендарни боксьори — Мохамед Али, Джо Фрейзър, Лион Спинкс, Ивендър Холифийлд, Ленъкс Луис, Оскар Де Ла Оя и дори украинските "големи бели надежди" братята Владимир и Витали Кличко. В допълнение играта разполага и с набор от "измислени" боксьори, които поне според мен са доста постни откъм вложено въображение. За мрънкачите като мен е включен редактор за създаване на нови боксьори, в който освен стандартните елементи като ръст, тегло и цвят на кожата, можете на определите дори типа на татуировките, които ще носи вашият избраник. Единствената ми по-сериозна забележка към играта е твърде рязко покачващата се трудност и липсата на сносно обучаващо ниво. Любителите на безразборното натискане на бутони скоро ще усетят на гърба си, че в тази игра номерът просто не минава.

Въпреки сериозната конкуренция Knockout Kings си остава единствената игра от този тип, която може да бъде кръстена "боксов симулатор".

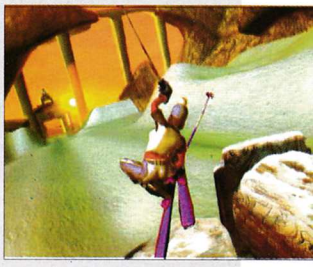
Jonny Moseley Mad Trix

Създател: **3DO**
Издател: **3DO**
Жанр: **SKI SIM**

67%

За непросветените (между които съм и аз) Джони Моузли е ски шампион от зимната олимпиада през 1998-ма в стила Freestyle. Той е и един от пионерите в изпълнението на трикове със ски и безспорно една от най-лудите глави в съвременните зимни спортове.

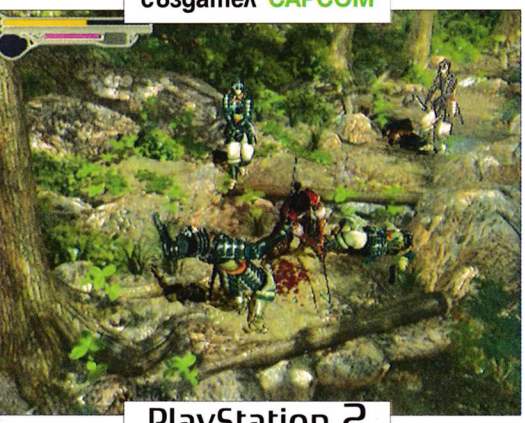
Предполагам вече се сещате, че тази игра няма нищо общо с "Матрицата", независимо от тарикатския начин, по който нейните автори са сетили да изпишат името ѝ на обложката. Точно така — става въпрос за изпълнението на всевъзможни трикове със ски. Някои от тях дори никога не бих повярвал, че могат да се направят със ски, ако не бях изгледал рекламния клип на играта с включените в него реални кадри в изпълнение на самия мистър Моузли. Като цяло с тази игра бихте могли и да си изкарате приятно, стига, разбира се, да не сте чували за сноуборда и за онова дребно, незабележимо хитче на Electronic Arts, кръстено SSX. Какво общо имат сноубордът и SSX ли? Първо, да опитваш да правиш със ски трикове, които всички отдавна правят със сноуборд, е като да спринтираш с плавници — любопитно занимание, но дали наистина си струва труда? И второ, приликите (за да не използвам някоя по-силна дума) между Jonny Mosely Mad Trix и SSX са на моменти меко казано притеснителни. При това сравнението определено не е в полза на Mad Trix.



Ако по някаква странна причина искате да карате ски по особено странен начин, при това без да рискувате да влезете в реанимация, това е вашата игра.

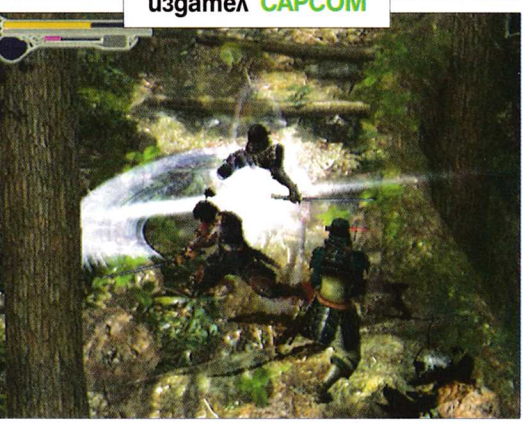
Onimusha 2
Samurai's Destiny

създател CAPCOM



PlayStation 2

издател CAPCOM



Още щом Onimusha се появи на пазара, беше очевадно, че това едва ли ще е последната игра, кръстена по този начин. При това далеч не само заради трейлъра на Onimusha 2. Capcom обожават продълженията. Феновете пък нямат нищо против. Защото, когато преживееш едно приключение в свят, толкова богат и убедителен като този на Onimusha, обикновено нямаш търпение да се завърнеш в него обратно.

Може би вече сте чули новината, но за всеки случай ще я повторя — този път

главният герой няма да е Саманосуке

Интересно решение на авторите, което едва ли ще остане без добро обяснение. Обзалагам се, че в третата част... М-да, една от екстрите за отключване в Onimusha 2 е трейлърът на Onimusha 3! Та трета част най-вероятно ще има. Нека обаче обърнем внимание на новия главен персонаж. Името му е Ягю Джубей, а лицето му отново е взето назаем от реален актьор. Този път това е покойният Юсаку Матсуда, който някои може би си спомнят от ролята му на злодея в екшъна "Черен дъжд" с Майкъл Дъглас в главната роля.

И все пак как новият персонаж се вписва в историята на Onimusha?

Изненада-а-а!

Като всеки уважаващ себе си гадняр, Господарят Набунага се завръща за продължението. Тринайсет години след събитията от първата игра, Набунага е отново на линия, по-зъл от всякога и все така твърдо решен да завладее Япония, този път завинаги. Младият самурай Джубей се замесва в тази епична битка между доброто и злото, за да защити родното си селце без дори да подозира с кого всъщност си има работа.

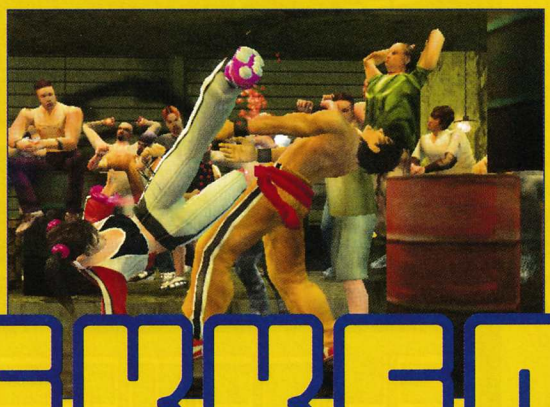
Вероятно си спомняте, че Onimusha се превърна в PS2 игра едва ли не на самия финал, след като първоначално трябваше да се появи в PlayStation формат. Onimusha 2 се разработва от самото начало специално за 128-битовата конзола на Sony. Въпреки това Capcom (вероятно запазили лоши спомени от финансовия провал на Dino Crisis) така и не са се решили да преминат изяло в 3D. Фоновете ще бъдат все така предварително нарисувани, а триизмерни ще са единствено моделите на персонажите. Тук обаче трябва да се направи важната уговорка, че като цяло Onimusha 2 предлага видимо подобрена графика във всяко едно отношение. В системата на игра има няколко дребни нововъведения, които просто не си струва да споменаваме. От по-голямо значение е

далеч по-"засуканата" история

Авторите на Onimusha 2 твърдят, че в зависимост от начините, по които си взаимодействате с второстепенните персонажи, действието ще поема по различни разклонения. И преди сме чували подобни обещания, така че предлагам да изчакаме появата на европейския вариант на играта преди да изпаднем в луд възторг.

Добралите се до ранни версии журналисти твърдят, че по отношение на чистото игрово време Onimusha 2 е почти три пъти по-дълга. Техните твърдения можем да приемем поне на доверие. Освен това по всичко личи, че отново ще имаме не едно и две основания да преиграваме приключението някол-ко пъти. Една от най-шантавите екстри за отключване е така нареченият Black Suit Man режим, кръстен на персонажа, който покойният Юсаку Матсуда е играл в едноименния телевизионен сериал. Ако успеете да изпълните съответната мисия в рамките на ограниченото време, това ще ви даде шанса да изгледате всички междинни анимации във вариант, в който моделът на героя е заменен от въпросния "човек в черен костюм". Какво да кажа — странни хора са японците.

НЕОГРАНИЧЕН ДОСТЪП
19 лв.
BIA NET
http://www.bianet.net
София, ул. "Алабин" 16-20
телефони: 987 03 88, 987 19 90



TEKKEN 4

Не е за вярване, че след цели четири издания поредицата Tekken е все така на върха. Още откакто през 1994 година се появи първата подобна игра, Tekken неизменно диктува модата в този напоследък изцяло конзолен жанр. Каквито и упреци (заслужени и незаслужени) да бяха отправени към Tekken Tag Tournament, едва ли някой би могъл с ръка на сърцето да каже, че играта не струваше. Между другото Namco на свой ред едва ли са били особено щастливи от факта, че Sony ги "понатиснаха" да направят набързо поредния Tekken.

Така или иначе това е вече минало. Tekken 4 вече осъществи своя дебют в аркейд залите по цял свят и както обикновено най-обективните отзиви са касовите приходи. Малко детайли — режимите на игра са общо осем — arcade, survival, versus, practice, training, team battle, story battle и "Tekken Force." Дотук нищо, което да не сме виждали, но пък и всичко, от което имаме нужда.

Новите бойци

са трима — боксьорът Стийв Фокс, кечистът Крейг Мардук и майсторката на капуейра Кристи Монтеро. И ако за Мардук и Монтеро се говори, че са просто вариации на тема "Кинг" и "Еди Гордо", то едва ли някой би се усъмнил в оригиналността на британеца Фокс. Както вече споменах, той е боксьор и — логично — не владее удари с крака. За сметка на това ръцете на Стийв са като мълнии, като това го прави един от най-трудните противници в Tekken 4.

Освен със значително подобрена графика, Tekken 4 ще може да се похвали с нововъведения в самия стил на битките. Благодарение на далеч по-богатите (и вече изцяло тримерни) арени ще бъде възможно например да притиснете противника си в някой ъгъл и след това просто да не го оставите "да си поеме дъх". И тъй като във всяка добра игра няма "абсолютно оръжие", екипът на Tekken 4 е предвидил за подобни случаи контратехника, която ще ви позволява (ако вашият боец е притиснатият в ъгъла) бързо да смените позициите си с противника и на свой ред да опитате да се възползвате от ситуацията.

Друга, макар и не толкова ефективна, но затова пък адски

ефектна добавка

ще можете да видите на една от арените, където публиката е оградила плътно сцената на действие. Ако се приближите твърде много до зяпачите, вашите удари могат да повалят някой от тях вместо противника ви. Когато пък ви проснат в тълпата, тя набързо ви поема и ви изтласква обратно на арената.

В графично отношение Tekken 4 представлява сериозен скок в сравнение с и без друго впечатляващия Tekken Tag Tournament. Моделите на бойците са осезаемо по-детайлни, а анимациите на техните движения превъзхождат всичко, видяно до момента в жанра. Развитието на споменатите по-горе арени далеч не се изчерпва с изцяло тримерния им модел. Този път те са осеяни с обекти, които можете да потрошите по време на двубой като например стъклени пана и паркингови колонки.

И за да бъде купонът още по-пълен, в станалия вече задължителен за жанра Theatre Mode са включени видеоклипове за всеки от бойците. Този път не става въпрос за откъслечни "епизодчета" от по няколко секунди, а за цели кратки истории, които дават далеч по-пълна представа за личността на всеки от героите.

В компанията на впечатляващия Dead or Alive 3 и тази на завърналата се легенда Virtua Fighter 4 новото издание на Tekken най-вероятно ще трябва здравата да се поизпоти, за да защити титлата си. Това обаче важи с двойна сила за "конкуренцията", тъй като Tekken 4 определено не е застаряващият шампион, с който те биха предпочели да си имат работа.

Коя е първата игра, която ви идва на ум, щом се сетите за Capcom? Вероятно Resident Evil. Или пък Dino Crisis? Devil May Cry? Onimusha? Все заглавия, които диктуват стандартите в survival horror жанра. Някои вероятно свързват Capcom и с beat 'em up поредицата Street Fighter. Но кой би предположил, че именно Capcom ще се захванат с амбициозен проект за автомобилно състезание?!

И кой би допуснал, че игра, кръстена "Automodelista", се прави от японци? Между другото, до името на бъдещата игра също не се стигнало толкова лесно. С типичния за японците педантизъм екипът на Capcom дори се консултирал с няколко европейски фирми, за да се увери, че заглавието ще "стои добре на пазара". Наистина игра с подобно име трудно може да остане незабелязана. Другото нещо, което трудно ще пропуснете, е

уникалният визуален стил

на Automodelista. Графичният енджин е базиран на станалия доста популярен напоследък ефект "cell shading", който вече превърна играта Jet Set Radio в един от най-големите Dreamcast хитове. С думи прости — става въпрос за графичен трик, който придава своеобразен двумерен, комиксов стил, макар в действителност всичко в нея да се състои от напълно триизмерни модели и обекти. Крайният резултат е невероятно стилен и определено носи усещането за нещо уникално и различно. Тънкият момент в боравенето с подобни ефекти обаче е да знаеш кога да спреш. Все пак никой създател в днешно време не би искал творението му да изглежда твърде 2D, нали? Затова и екипът на Capcom "посолил" визията на играта обилно с реалистични 3D ефекти. Засега и аз като вас съм виждал само скрийншотове, но опиталите играта на живо твърдят, че резултатът е наистина смъртоносен. Жалко единствено, че това ще е поредният конзолен рейсър, който няма да включва реални деформации на автомобилите. Обяснението? Както обикновено, производителите на автомобили не разрешават, тъй като това би навредило на имиджа на техните "продукти". Едно поне е сигурно — това извинение почна доста да се изтърква напоследък. Няколко са нещата, които трябва да знаете за новия рейсър на Capcom на този етап. Преди всичко става въпрос за надпревара по градски маршрути в духа на Ridge Racer. Веднага трябва да направя уговорката, че за разлика Ridge Racer Automodelista ще предлага далеч по-реалистичен модел на управление. Друга важна подробност — по пистите (засега са планирани общо 10) няма да има градски трафик, както стана модерно да се прави напоследък. В една надпревара ще участват до осем автомобила, като при нощните писти броят им вероятно ще падне до шест заради някои графични ограничения. Важно е да се отбележи, че названието "Automodelista" всъщност не е изсмукано от пръстите, както може би сте си помислили. Солидна част от удоволствието в играта ще идва от възможността да доукрасите своя автомобил по начин, който да го направи наистина уникален. Цвят, надписи, спонсорски лога, всевъзможни спойлери и стабилизатори ще бъдат на ваше разположение, при това в разнообразие, непредлагано до момента от никоя друга подобна игра.

PAL версията се очаква в самото начало на втората половина на годината, а разпространител за Европа (и България) най-вероятно отново ще са Electronic Arts.

...за да не изпуснеш мига...

С PhotoClip щракаш каквото ти падне и едновременно слушаш любимите MP3-ки

Виждаш снимките и клиповете от PhotoClip направо на телевизора

На PhotoClip с вградена памет 32 MB имаш място за над 400 снимки за WEB и 150 снимки за копиране

www.worldisdigital.com

Талон за 20 лв. отстъпка от цените:
на PhC 5016 - 269 лв.
на PhC 6032 - 399 лв.
при закупуване от офиса ни
Digital World
ул. "Тинтява" 15,
тел.: 689-551

PlayStation Cheats

FIFA WORLD CUP 2002

Отключване на бонус турнирите:
Спечелете AFC, за да отключите Asians Nations Cup
Спечелете CONCEBOL, за да отключите Gold Cup
Спечелете CONCACAF, за да отворите Copa America
Спечелете UEFA, за да отключите European Championships (Euro 2004)
Спечелете всички турнири, за да отворите Confederations Cup.

Отключване на Myung Bo Hong:
Минете квалификациите за AFC World Cup
Отключване на Francesco Totti: Минете квалификациите за UEFA World Cup

Отключване на Roberto Carlos:
Минете квалификациите за CONMEBOL World Cup

Отключване на Ruud Van Nistelrooy:
Минете квалификациите за CONCACAF World Cup

Отключване на Nuno Gomez:
Спечелете EFA

Отключване на Iker Casillas и Thierry Henry:
Спечелете European Championship

Отключване на Henrik Larsson:
Спечелете Copa America

Отключване на Thomasz Rodzinski:
Спечелете Gold Cup

Отключване на Steve Marlet:
Спечелете FIFA Confederations

MISTER MOSQUITO

In-game reset:
Задръжте L1 + L2 + R1 + R2 и натиснете Start + Select по време на игра.

Mother Mosquito
В Character Selection прозореца задръжте L1 и натиснете Г, Дя, Ля, С, К, К, R1, R1, R1.

Father Mosquito
В Character Selection прозореца задръжте L2 и натиснете Г, Дя, Ля, Д, К, К, R2, R2, R2.

2 Player Duel Mini-Game
След като включите PS2-то, натиснете и задръжте "Start" и "Select" на 2-я пад, за да активирате мини играта.
Целта е да изритате опонента си от арената.

Year 2:
Запълнете всеки от 16-те Ex Tanks, за да отключите Year 2.

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Blood:
По време на игра натиснете L2, за да отворите картата и след това натиснете: Г, Дя, К, О, Г, Д, Дя, Ля.

Magic:
По време на игра натиснете L2, за да отворите картата и след това натиснете: Дя, Дя, К, О, Г, Д, Дя, Ля.

Bonus FMV sequence:
Натиснете Г, Г, Д, Дя, Ля в основното меню.

WOLFENSTEIN 3D [GBA]

Всички оръжия, ключове, попълва амуниците и здравето:
Натиснете start и задръжте Ля+Дя, натиснете А, В, В, А, А, А, А.

God Mode:
Паузнете играта и задръжте Ля+Дя, докато натискате А, А, В, А, А, А, А, А, за да активирате god mode-а.

LMA MANAGER 2002 [PSX]

Повече пари:
Въведете като име MINTED.

Auto-select tactics:
Въведете като име NO BRAINER.

90% skill:
Въведете като име AWESOME.

Run fast:
Въведете като име HYPERACTIVE.

Печелите всяка игра:
Въведете като име RUN OF FORM.

Купуване на играч:
Въведете като име FANTASY.

Бърз строеж на стадион:
Въведете като име QUICK DRY.

Quick healing:
Въведете като име HEALING HANDS.

Слепи рефери:
Въведете като име MUST BE BLIND.

STATE OF EMERGENCY

Неограничени амуниции:
По време на игра натиснете L1, L2, R1, R2, Т.

Невидимост:
While playing the game press L1, L2, R1, R2, X.

Complete Mission:
Приемете мисия и натиснете Ля, Ля, Ля, Ля, Т докато играта се зарежда.

Големи играчи:
По време на игра натиснете R1, R2, L1, L2, Т.

Малки играчи:
По време на игра натиснете R1, R2, L1, L2, X.

Нормални играчи:
По време на игра натиснете R1, R2, L1, L2, О.

Pistol:
По време на игра натиснете Ля, Дя, Д, L1, Т.

Pepper Spray:
По време на игра натиснете Ля, Дя, Д, L1, К.

Tear Gas:
По време на игра натиснете Ля, Дя, Д, L1, X.

Shotgun:
По време на игра натиснете Ля, Дя, Д, L2, Т.

Minigun:
По време на игра натиснете Ля, Дя, Д, R1, Т.

Flame Thrower:
По време на игра натиснете Ля, Дя, Д, R1, О

Grenade Launcher:
По време на игра натиснете Ля, Дя, Д, R1, К.

Rocket Launcher:
По време на игра натиснете Ля, Дя, Д, R1, X.

AK47:
По време на игра натиснете Ля, Дя, Д, R2, Т.

M16:
По време на игра натиснете Ля, Дя, Д, R2, О.

Grenade:
По време на игра натиснете Ля, Дя, Д, R2, К.

Molotov cocktail:
По време на игра натиснете Ля, Дя, Д, R2, X.

Endless time:
По време на игра натиснете L1, L2, R1, R2, О.

Punches decapitate:
По време на игра натиснете L1, L2, R1, R2, К.

Increase looting:
По време на игра натиснете R1, L1, R2, L1, Т.

Играчите в kaos режим:

Spanky:
Минете нивото Mall в revolution режим.

Freak:
Минете нивото Chinatown в revolution режим.

Bull:
Минете нивото East Side в revolution режим.

MIXED NEWS

APPLE OF THE RAZDOR

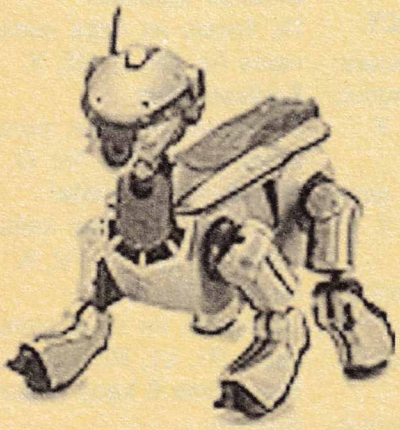
News.com съобщава, че Flash технологията се е превърнала наскоро в ябълка на раздора между Adobe и Macromedia. Нещо повече, Adobe са спечелили съдебна битка с награда $2.8 милиона и е възможно да си извоюват тоталното заличаване на Flash редакторите от списъка с продукти на Macromedia. Междувременно eEye откриха сериозна дупка в сигурността на Flash плъгините (описана на http://www.eeye.com/html/Research/Advisories/AD20020502.html).

Nell McAndrew

И самата тя отново на сцената, този път за продан или поточно целият ѝ гардероб. eBay записа поредната безумна сделка (на стойност на 4 хиляди лири), с която бяха продадени оригиналните дрехи, носени от манекенката Nell McAndrew (който се интересува – http://cgi.ebay.co.uk/ws/eBayISAPI.dll?ViewItem&item=1097518712).

LARODI

BBC споделят, че RatBots са плъхове, които ще бъдат използвани за отстраняване на пехотни мини, претърсване на руини и... боклукчийски купища естествено. Всъщност, въпросните гризачи са съвсем истински (а не роботи), като управлението им става с помощта на електроди, имплантирани директно в мозъка на животното.



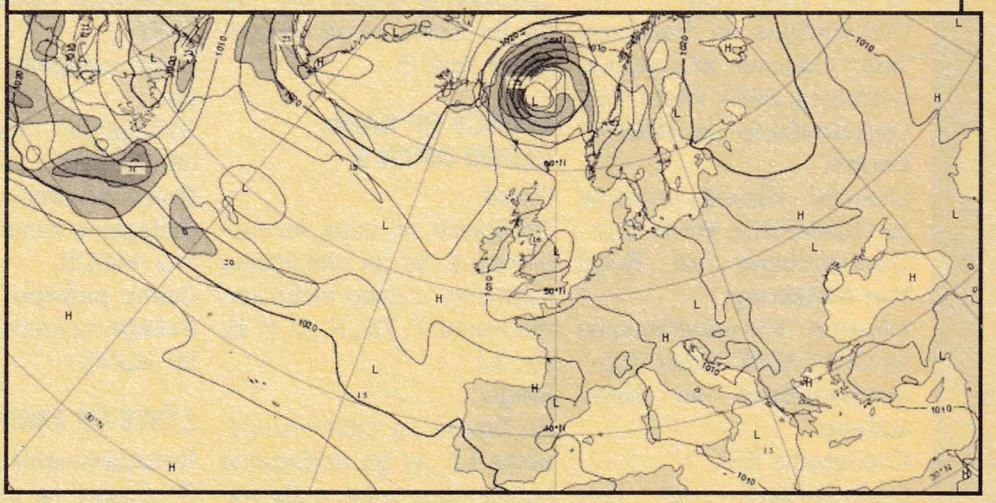
А последната новина не ни касае пряко почти никак, но е добре да знаем, че Sony са пуснали SDK за AIBO кучетата си. Това се случило, тъй като твърде много саможиви хакери започнали да бърникат по чаркалата на бедното псе (ако някой в България си има Sony AIBO, нека напише един мейл).

TECHNOLOGY AND NOVOSTI

Intel обяви, че ще пусне нови DDR333-съвместими чипсети с кодови имена 845PE и 845GE. Ходът е логичен отговор на атаката, предприета от VIA и SiS, които отдавна продават дъна, позволяващи съвместната работа на Intel процесори и DDR памет. Макар на Intel да им е неприятно да признаят, развоят на битката между Rambus и DDR в момента е категорично в посока към победа на DDR.

Освен нови чипсети пичовете ще ни зарадват и с още по-мегахерцов Pentium 4, който ще бръмчи официално на 3 гигахерца нейде към края на годината. Последното е възможно благодарение на новия 533mhz мост, анонсиран заедно с P4/3ghz. В момента най-бързият достъпен Pentium работи на 2.53Ghz и по данни от Tom's Hardware изпреварва Athlon XP 2100+ във всички тестове. Междувременно Samsung започна масова продажба на DDR 400, обявен преди няколко месеца.

Глобален проект за моделиране на процесите, които протичат в земната атмосфера, ще стартира съвсем скоро под ръководството на http://climateprediction.com. Изчисленията ще бъдат разпределени между множество доброволци по начин, сходен на използвания от SETI@home (http://setiathome.ssl.berkeley.edu) и Genome@home(http://gah.stanford.edu). Проектът би трябвало да направи възможно прогнозирането на времето в следващите 50 години, като за изходна позиция ще бъдат взети данните за атмосферните състояния от 1950-та насам.



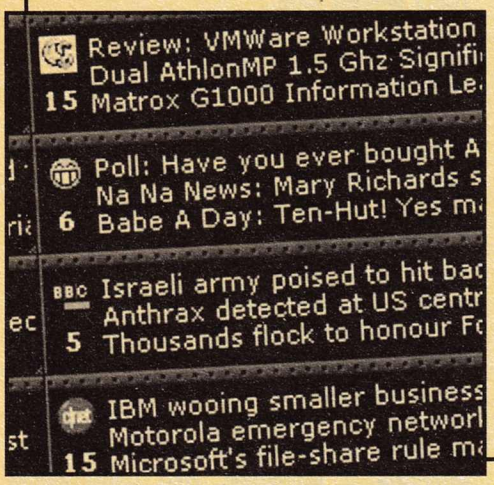
PIRATSTVO NEVER DIES

Universal Music толкова са се подплашили от mp3 пиратите, че смятат да издадат новия албум на Eminem под формата на CDC 10001 защити, които ако не друго със сигурност ще възпрепятстват просвирването му в 3/4 от звуковите системи (в това число почти всякакви PC-та и Laptop-и. Не е съвсем ясно какво кара Universal да бъдат толкова сигурни, че още с появата на първите бройки стотици разярени меломани няма да приложат фанатична изобретателност само и само да пуснат Eminem по канала...

Както помним, в началото на годината ФБР организира доста сериозна гонка на underground warez сцената, занимаваща се с крекерски операции и трафик на пиратски софтуер. Измежду изловените е бил и човек, работил до момента в Symantec, който периодично е снабдявал небезизвестната група DrinkOrDie с последните бети и официални версии на всички Symantec продукти. Е, по информация от RPM Games (http:// www.rpmgames.com) се оказа, че за награда са му били отсъдени 33 месеца (почти 3 години) зад решетките – с 10 повече от присъдата на автора на вируса Melissa, причинил няколко десетки милиона долара щети в повече.

TONS OF SOFTWARE

Сред софтуерните новости правят впечатление официалната версия 1.0 на OpenOffice (www.openoffice.com), Winamp 2.80a (е, хайде... знаете откъде се взема) и една малка, но дяволски полезна програмка с име KlipFarm (http://www.klipfarm.com), която съществува под формата на няколко дребни прозоречни кутийки. Тъй като в тях се изсипват последните новини от подбрани сайтове (може да бъде указано кои точно), спокойно може да бъде елиминирана нуждата от постоянното опресняване и преглеждане на новинарските web-страници.



MagicTweak

(http://www.magictweak.com/download/mgtweak_186.exe) е последният софтуер за "донагласяне" на Windows.

AllToTray

(http://www.dntsoft.com/alltotray/AttSetup.exe) поредната добавка, която позволява минимизиране на програми в traybar-а (доста полезна всъщност). Но StartKiller (http://www.tsoftcentral.com/startkiller /sksetup.exe) наистина ме кара да се чудя накъде е тръгнала цялата работа с полезните-малки-програмки и що за човек ще е този дето му е хрумнало да създаде приложение, което скрива StartButon-а.

PLOSKOST vs 3D

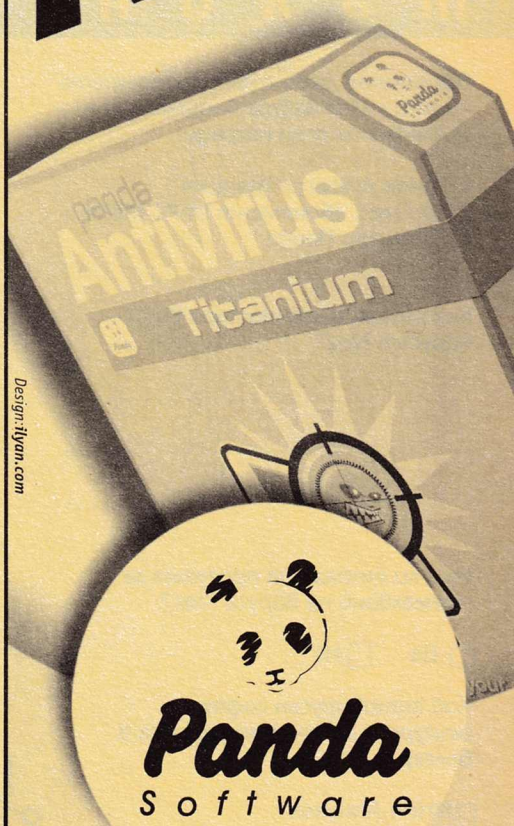
3DLabs (www.3dlabs.com) – компания известна с професионалните си OpenGL 3D карти (с цени в диапазона $300-800), бе закупена наскоро от Creative Labs. Фирмата ще продължи да функционира като независим филиал, но за да могат и Creative да получат удовлетворение от покупката, 3DLabs смятат да се включат в надпреварата с nVidia и ATI или с други думи – при 3D ускорителите с геймнасоченост. Продуктът, който обявиха наскоро, е с кодовото име 3DLabs P10 VPU и странната абревиатура се разкодира като Visual Processing Unit. Аналогията с GPU е недвусмислена, но VPU-то на 3DLabs е с няколко порядъка по-програмируемо от чиповете на nVidia, доближавайки се максимално до истинските CPU-та като архитектура. VPU-то използва 256-битова DDR шина с до 20GB/сек пропускателна способност и до 256MB памет. Технологичните детайли на чипа предполагат, че след появата му в продуктите на Crative борбата за доминация ще стане жестока. Повече подробности ще получите в детайлно ревю.

Очаква се LCD-тата да станат по-евтини, по-леки, по-мобилни, по-тънки и въобще по-секви и то благодарение на Philips, които разкриха детайли около нова технология за производство на екрани. С помощта на кристално-полимерна смес LCD-тата ще се "рисуват" директно върху желаната повърхност като резултатът ще се поръсва с две дози ултравиолетова радиация. Процесът ще направи възможно "принтването" на ултратънки LCD-та, тъй като се елиминира нуждата от пресоване на течните кристали с "нещо", което да ги държи както бе досега. Като страничен ефект ще стане възможно "оцветяването" на какво ли не – включително текстилни повърхности (по PCWorld.com)

{e}stari твърдят, че са успели да запълнят липсващата дупка между книга и лаптоп с новия си 2-VU Laptop, който вместо клавиатура има втори екран, превръщайки се по този начин в първото dualscreen преносимо устройство. Базовият модел е с два 15 инчови Touch-Screen XGA екрана и гигахерцов Pentium IV. Управлението, както може да се сети човек, става изцяло с пръстчета по екрана. Ако ви се струва извратено да имате подобна джаджа, но все пак искате нещо авангардно, можете да погледнете следното ръководство за създаване на собствено стъклено лого в добавка към прекрасната PC кутия – http://www.viperlair.com/articles/guides/mods/bubble/bubmod.htm.

Антивирус за домашното PC, лесно и сигурно

69 лева



Design:ilyan.com

тел. 02/955 65 75, 955 65 76
http://www.computel.bg/panda

Интерактивните интернет игри започват все по-убедително да обособяват собствен геймжанр

Flash games

Започвам с изричната уговорка, че статията няма претенции за изчерпателност по темата. Скромното ми желание е, след като я прочетете, да вдигнете поглед от дълбокосюжетните игри и да се потопите в пъстрия и неангажиращ свят, наречен Flash Games. А за да изпитате това удоволствие, преди всичко се нуждаете от инсталирана последна версия на Macromedia Flash, добра интернет връзка, умело боравене с мишката и в повечето случаи – прилична доза чувство за хумор.

Докато подбирах сайтовете, предлагащи flash games, игнорирах онези, решили покрай комерсиалната си дейност да сложат като примамка този род забавление, и онези, които трудно бихме възприели като истински flash games. Някои от разработчиците предоставят игрите си само online, други великодушно позволяват download. Признавам, че последователността на представяне на сайтовете е повлияна от нескрит субективизъм, но се надявам изборът ми да не разочарова никого.

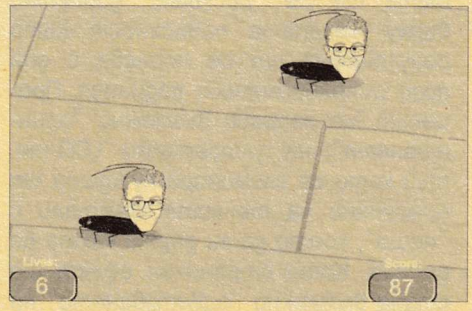
И така, време е за импровизирания топ 10 на най-добрите сайтове според Васко Чаворски.

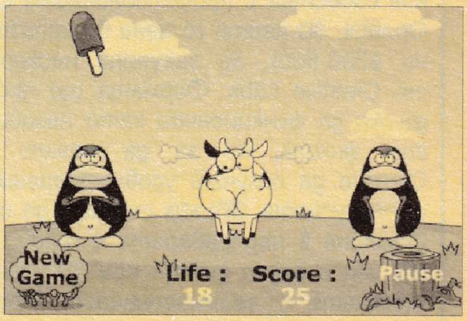
www.ferryhalim.com/orisinal

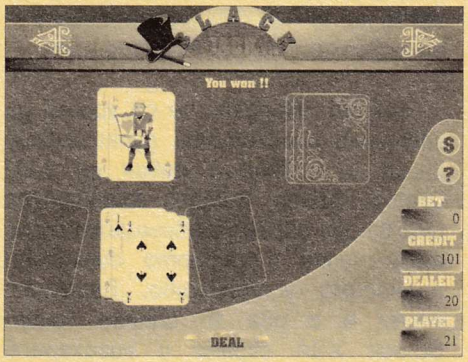
Именно този адрес подслонява 26 игри на Фери Халим, за които не мога да скъпя суперлативите си. Фаворит по кретения за мен е играта Milk the Cow, чиято цел е да напълните един буркан с мляко като издоите с кликане прелитащите крави. Специално внимание заслужава и Bubble Bees, където хващате в сапунени мехури прелитащите пчелички. V-Force е една добра аркадна геймка, а целта на Penguin Panic е да спасите пингвините от разпадащия се озонен слой като ги замразите в ледени блокове. Сайтът е номиниран за награда в раздела за игри на поредния flashforward фестивал, който ще се проведе през месец юли.

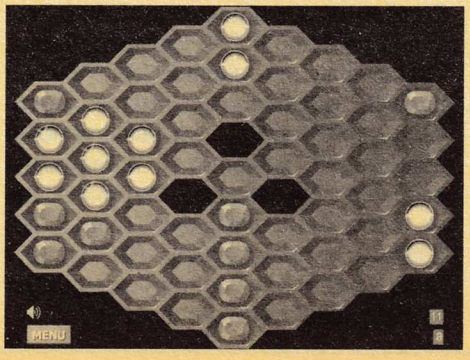
www.hyro.com/games

Тук се намира сайтът, спечелил на последния flashforward фестивал наградата в раздел игри. И не случайно, защото всяка една от 13-те геймки е реализирана по наистина оригинален начин. В Parachute Panic с малка лодка спасявате от стръвните акули парашутисти, зад помпозното Workplace се крие осъвременен вариант на познатата "Не се сърди човече", а невинното заглавие Easter Game е не игра с великденски яйца, а обстрелване с танкове. Ако изпитвате носталгия по практикуваната по пазарите "Тука има – тука нема" Coconut Curumba ще запълни празнината.









талон

Попълнете този талон, изпратете ни го и участвайте в томболата за следните три награди:

1. Panda Antivirus Titanium
2. Три мес. абонамент за PC Mania
3. Плюшена Панда

Как заразява компютъра ви вирусът Klez?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Има ли безплатна програма за премахване на вируса Klez?

☐ Да ☐ Не

Кой антивирусен софтуер осигурява локална поддръжка в България?

☐ Nrton Antivirus
☐ Panda Antivirus
☐ McAfee

Талоните изпращайте на адрес: Компютел, бул. Цар Борис III, 126, Балканкар, ет.1, София 1612 или по e-mail: rmarkova@computel.bg

www.globz.net

За игрите на този адрес обобщаващото е типичният за flash рисунък, съчетаващ изчистен дизайн и добра ненатрапчива фантазия. Във Food Franzy трябва да внимавате с какво ще нахраните животните, в противен случай кравата изпуска пара от ушите и рискувате да се задушите от смях. Във Viral Pursuit сте в ролята на микроб, който се стреми към цветно хапче, заобикаляйки лошите вируси. Препоръчвам ви и поредицата Oggy Games с едно смешно животинче, вършещо причудливи пакости. Оставям на вас да откриете магията на останалите 15 игри.

www.mousebreaker.co.uk

Изключително приятно оформление и наистина добри игри. Колкото и банално да ви звучи думата тетрис, мога да ви уверя, че тук той не е каквото се предполага да бъде. Феновете на спортни симулатори ще могат да поиграят класически игри като голф, кърлинг, хокей и футбол. Ако ви звучи скучно – опитайте Scate Down Shit Street, където карате скейт по улици, осеяни с кучешки фъшкии или Stop Cockroach Chris, чиято цел е да спасите света от мъж-хлебарка.

http://on.to/flashgames

На този вариететно оформен сайт ще намерите само шест игри, но малкият им брой не бива да провокира съмнения относно атрактивността им и факта, че са издържани в седемдесеташки стил. Tic Tac Dough и Classic Concentration са интерпретации на телевизионни шоу програми с парични награди, други като Card Sharks и The Jockets Wild са си чиста проба покер online, но уви, без реални награди.

www.media-division.com/flashgames

На това аз казвам добре организиран сайт, направен с единствената цел да се позабавлявате, играейки една от десетте геймки. FlashChess е печелил награда на Macromedia за добро прилагане на Flash технологиите, а PhotoPuzzle е картинна мозайка с различни нива на трудност и красиви пейзажи за сглобяване. Наслада ще изпитате и от Blackjack или Video Poker, чийто издайнически имена разкриват същността им.

http://freeg.yo.lv

Помните ли оная руска мъдрост "На вкус и на цвет товарища нет". Не оспорвам правдивостта ѝ, но ви уверявам, че сред 25-те игри на този адрес ще намерите поне една по вкус. Тук има както посредствени геймки /Soccer, Britdoll/, така и ярки представители на жанра като Tsunami и Cutie Quake. На феновете на логически предизвикателства препоръчвам Hexxagon и Lines.

www.bubbletoonia.com

В сравнение с разнообразието от жанрове на другите flash games портали този предлага предимно логически пъзели и главоблъсканици. Част от игрите проверяват знанията ни по английски и доколко сме запомнили от таблицата за умножение, а Apple Bomb е приятен remake на познатата игра за откриване и обезвреждане на мини (сиреч minespweeper). Като допълнение авторите предлагат класически пасианс и непретенциозен тест за придобитите рефлекси от боравенето с мишка.

www.mcgruff.org

Ако сте загубили детския подход към живота, пъстрото разнообразие от ребуси и кръстословици на този сайт категорично няма да ви допадне. Но пък интерактивната възможност да оцветя черно-бели рисунки ме изпълни с едно позабравено чувство на детска гордост от добре свършена работа.

http://hackingthemainframe.com/flashgames.php

Място, изобилстващо от всевъзможни геймки – пъзели, аркадни стрелялки и още куп други измислици, сред които любима ми стана Space 3D. Това, което ме накара да сложа портала на последно място, е недоправеното оформление. Но все някой трябва е на опашката, нали?

Ако изброените места за игра не са уталожили апетита ви за cool&crazy gaming, ето ви малък бонус – два адреса, които няма да пояснявам какво съдържат:

www.vfov.com/warrior
www.trackwars.com

Have fun!

Васко Чаворски

Компютърна зала **АРЕНА - Лозенец**

- БЪРЗ ИНТЕРНЕТ по наета линия с 2 MB пиринг!
- Международен телефон по Интернет.
- Директна кабелна връзка с HEADOFF GAME SERVERS!
- 1000 MHz Celeron, 17" монитори Trinitron, Hi-Fi слушалки, Logitech мишки, 256 RAM.
- Най-новите игри, GeForce 32 MB видеокарти.
- Принтиране, копиране, факс, текстообработка.
- Запис на CD, сканиране и др.

Компютърна зала **АРЕНА - Лозенец**

ТАЛОН

за подарък и клиентска карта

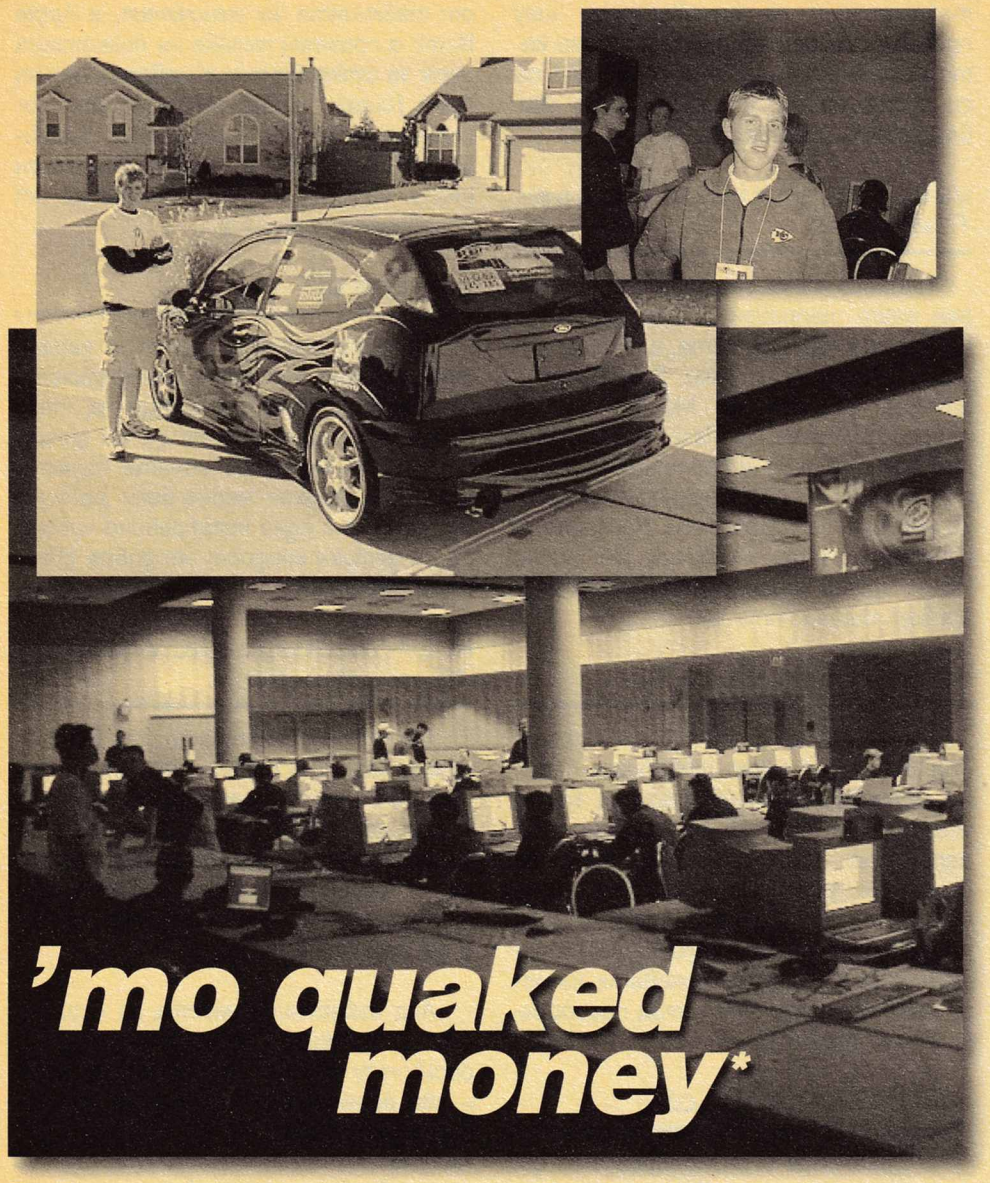
Елате с този талон в зала АРЕНА на ул.Криволак 51, Лозенец и вземете безплатно един компакт диск и своята КЛИЕНТСКА КАРТА, с която натрупвате часове и получавате много

ПОДАРЪЦИ И ОТСТЪПКИ

Нощна тарифа - 3,90 лв за 11 часа от 22:00 до 09:00

20 часа	CD с музика
50 часа	10% отстъпка + CD с игра
100 часа	20% отстъпка + мишка
200 часа	30% отстъпка + слушалки
500 часа	40% отстъпка + VIP карта + клавиатура + тонколони
1000 часа	50% отстъпка + ГЕЙМ КОМПЮТЪР + Златна карта

С картата участвате и в редовните клубни томболи с интересни награди!
С VIP и Златна карта получавате безплатно кафе или чай!



'mo quaked money*

Историята, разказана по-долу, е едно от многобройните доказателства за влиянието, което виртуалните забавления оказват върху живота на всеки един от нас. Индустрията за компютърни игри постига годишни обороти, гонещи приходите на Холивуд и всяка година нови и нови хора се заразяват с вируса на "видиотяването". Мощната гейминдустрия се нуждае от своите герои и съвсем естествено инвестира в развитието и утвърждаването им.

Казва се Джонатан Уендъл, на 21 години е и е роден в Мисури. Той е от нашето както го наричат "ново поколение" – хора, които обичат да прекарват времето си, независимо дали свободно или част от ежедневието, под напрежение – спортно, емоционално или виртуално. Джонатан изкарва пари, издържайки именно на интелектуално натоварване – при това до 70 хиляди долара на година. Джонатан Уендъл е професионален геймър.

Силата на Джонатан се нарича Quake. В световната ранглиста на CPL (Cyberathlete Professional League) е неоспорим лидер, а в нея са включени 122 имена на професионални играчи. Уендъл присъства и в създадената през 1997 г. Зала на славата на CPL.

Джонатан започва кариера като професионален геймър малко изненадващо през октомври 1999 година. Тогава е на 18 и като всеки доста добър играч на Quake му се прииква да премери сили в набиращите популярност турнири с подобаващи съперници. Резултатът – още с първото си участие Уендъл достига до трето място и наградата от 4000 долара. Демонстрация на завидна класа прави и в самото начало на кариерата си – на турнир в Швеция, организиран за TOP 12 на света, Fatal1ty смазва конкуренцията, като бие всички опоненти – 18 игри една след друга. През 2000-2001 е шампион по Quake на CPL.

По-известен с прозвището си Fatal1ty, Уендъл е в голямата игра и вече бива канен на различни места и турнири. Джонатан се изживява като звезда и това е видно както от многобройните му интервюта, които можете да откриете онлайн, така и от поведението му (като например http://caligirl.net/interviews/q3w/fatal1ty.html). Амбициран да превърне обикновеното забавление за обикновения човек в начин за изкарване на прехраната, той усилено гради имидж на голяма звезда с придружаващите подобно определение атрибути – спонсори, собствен рекламен агент, изгодни контракти, обилно присъствие в медиите (CNN, TechTV и редица регионални американски телевизионни канали) и т.н..

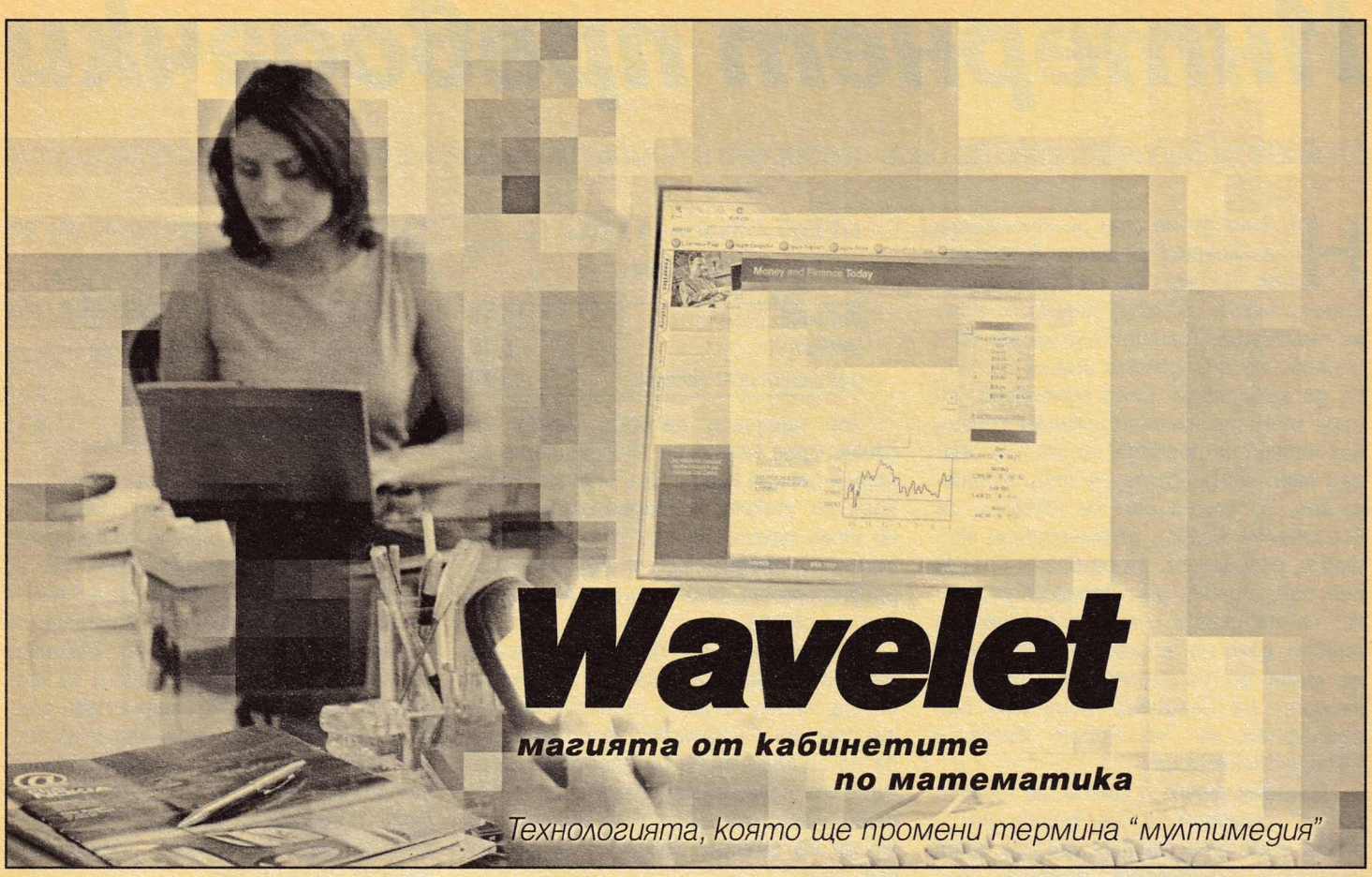
В личен план Fatal1ty е маниак, сякаш изваден от книга с правила. Единственото нещо, с което той се занимава, е гейменето. Приятелка няма от две години – не му остава време. Когато не пътува по турнири, предпочита да се качи в колата си (също спечелена на състезание – перфектен Ford Focus, виж снимката) и да отпраши към Небраска при свои приятели. Там се затварят за пет дни и нощи и се фрагват, докато имат сили в пръстите и очите им не почнат да сълзят от напрежението.

До момента Уендъл изчислява общите си приходи от гейменето по турнири на приблизително $150 хиляди. Всеки ден тренира по осем часа, преди големи състезания дори повече. За сериозно участие има нужда от един месец пълна концентрация защото става дума за турнири с над $100 хиляди награден фонд, където победителят взима солидни суми от порядъка на $30 хиляди. За всяка следваща част на Quake, по собствените му думи, се нуждае от приблизително една година, така че да достигне същото ниво на перфектно владеене на ситуацията както с предшестващата версия. Визията му за бъдеща кариера включва консултантска служба към някоя издателска къща или дивелъпърска роля в някоя геймкомпания. Пък и в гейменето, за разлика от другите спортове, няма ограничения във възрастта, нали?!

По данни на CPL в света има 200 млн. геймъри, от които 30 млн. са над средното ниво. Едно състезание на Лигата се посещава от около две хиляди човека, повечето любители. Уендъл обаче е по-скоро изключение от правилото – в света има може би още двайсетина души, които успяват да припечелят нещо по-сериозно, в порядъка на 10-20 хиляди долара годишно. В гейминдустрията правилата отдавна са сурови и трябва да си наистина добър, за да победиш.

Александър Бойчев

* – 'mo money – Американския жаргон за "бързи пари" или "лесна пачка". Популярен в негърските гета и гангстерски среди.



Wavelet

магията от кабинетите по математика

Технологията, която ще промени термина "мултимедия"

Математиката – не случайно я наричат кралицата на науките. Някои ще го признаят трудно, но тя наистина седи зад всяка електронна джаджа, в това число и любимото PC. На всичкото отгоре има едно интересно свойство – докато тегли всички други науки напред, самата тя се развива в зависимост от нуждите им. Така се раждат теории, никому ненужни стотици години, докато не се окаже, че точно този математически модел върши работа на някой физик или обратното – крещящата нужда от обяснение на даден феномен впряга зад бюрата цифра математици с мътни погледи (по което си приличат с геймърите).

Математиците отдавна се стремят да намерят приемлив начин за описване на различните видове природни явления (като звук и картина например). Така се ражда анализът на Фурие (по името на френския математик), който им върши много добра работа при работа с аудиосигнали. Например именно на това хрумване на Фурие се базира цялата MP3 технология. Въпросният анализ се справял перфектно с периодично повтарящите се във времето аудиоданни (например нотите), но така и не успявал да се представи сносно с разни по-резки, кратки и не толкова периодични такива (примерно човешката реч). Така се родила нуждата от по-нататъшно изследване, а след него дошли от няколко умни глави под една или друга форма wavelet-ите – набор от различни функции, които описват сигнали.

На английски wavelet означава "вълничка, малка вълна". Подходът е кръстен така, защото може да различава малките детайли (малките вълни) сред поток от данни, а не само периодично повтарящите се във времето (големите вълни). Идеята е както човешкото око може да види и детайлите, и фона в една картина, така и данните да бъдат разделени на няколко слоя – този на фона и този на подробностите в него (било звук, картина или друго).

На пръв поглед мътната идея може да бъде демонстрирана с едно от приложенията на wavelet-ите: компресирането на изображение. Там цветът на пикселите се описва с някакви числови стойности. Ако имаме няколко такива и решим да съкратим данните за тях, ще оставим от всеки два пиксела по един с цвят, най-близък едновременно до съседните два. Така получаваме данните за първата "вълна". Ако имаме предвид, че в определен вид изображения (като на небе и море) има много пиксели със сходни цветове, може лесно да заключим, че и с по-малко данни те ще се описват доста добре (фона). Така във втората "вълна" данни ще включим само информация за онези пиксели, които макар да са съседни се различават драстично един от друг (детайлите, например лодка в морето). По този начин с всяка следваща вълна ще получаваме по-чиста картина.

Теорията може да се приложи с малки модификации за голям брой явления, които трябва да се моделират по математически път, тъй като при всички положения икономията на данни за описанието им е доста голяма. Представяте ли си, когато се въведе JPEG-2000 стандартът (който ползва именно тази технология), каква световна радост ще настане. Можете да си гледате детайли по картинките на Анджелина Джоли (така де, на пейзажа с гората). Или пък интерактивен филм, в които zoom-вате камерата чак до златния зъб на главния герой? По-качествена музика и игри, в които да видите и най-малкия детайл или да кажете на даден войник от десетхилядната ви армия да изпълни определена задача (като в Shogun: Total War). Пък фактите, че пичовете от Pixar ползват wavelet-ите с пълна пара за рисуването на милиони мравки, а момчетата с черни дрехи от FBI са кодирали 30-милионната си база данни от отпечатъци точно по този начин, не подлежат на коментар.

Марин Маринов

Интернет преводачки

Езиковата бариера може да бъде преборена с помощта на безплатните ресурси в Мрежата

Не може да не сте се сблъсквали с езиковата бариера в Интернет. На мен ми се случи преди време, както винаги, точно когато не трябваше. Точната случка ще ви я спестя, но определено имаше за какво да съжалявам. След едночасов рисърч из Нета намерих няколко сайта, посветени на превода, но от тях според мен най-добрите са три. Критериите, по които съм ги избирал, са бързина, качество, допълнителни екстри и, разбира се, да са безплатни. И все пак, трябва да направим уговорка, че не става дума за перфектен превод, дело на заклети преводачи, и не може да се търси качество от класата на Владимир Свинтила при преводите му на Robert Burns и William Shakespeare.

Другият факт, с който ще трябва да се примирим, е, че всички on- и offline преводачи правят грешки, като например превеждат думата "oil" (означава петрол, земно или машинно масло) като "butter", което е масло за мазане на филийки. Но все пак предимствата са толкова много и големи, че може да си затворим очите за тези "дребни" грешки.

1 Най-старият и титулуван за патриарх на това благо дело е "вавилонската рибка" –

http://babelfish.altavista.com

бързина	10/10
качество	8/10
допълнителни екстри	5/10

Той предлага преводи между 20 езика, сред които са екзотичните за нашия регион корейски и японски (разбира се, текст, преведен от японски по този начин, звучи... странно). Определено предимство е бързината и разбираемият, опростен до максимум вид на сайта.

Недостатък са отвратителните банери на altavista. Все пак преводът става много лесно – просто вмъквате текста в широкото поле или адреса на сайта, който се превежда в по-малкото поле, и след секунди сте готови. Като допълнителна екстра може да се сметне online преводът на web page.

Той също е опростен и лесен – просто трябва да напишете http://www.pcmania.bg (например) в определеното поле и след малко ще я видите на избрания от вас език. Ако пожелаете, може да си закупите и offline версия на Babelfish от Systran (www.systran.com) за цена от 30 до 350$ в зависимост от преводните пакети, които поискате.

2 Сайтът, който най-много ми допадна, без съмнение е

http://www.translate.ru

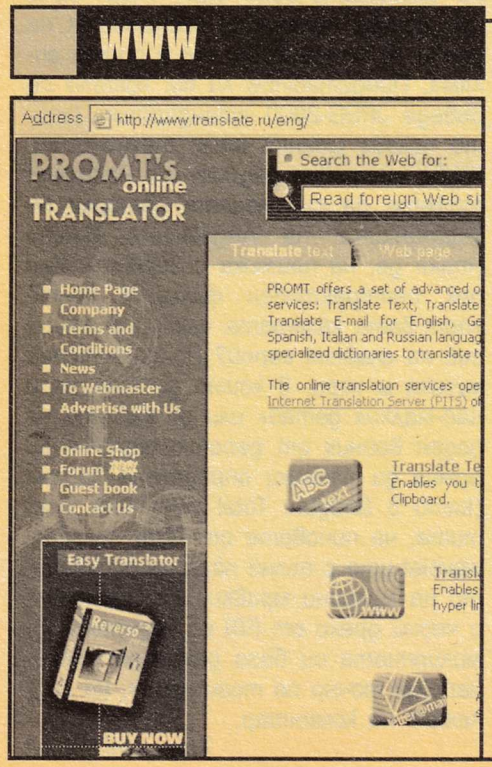
бързина	10/10
качество	8/10
допълнителни екстри	8/10

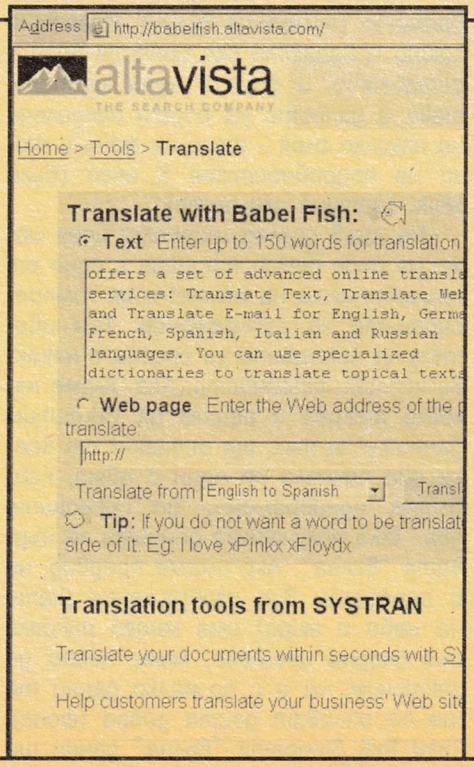
Предлага интерфейс на пет езика – руски, английски, френски, немски и испански – екстра, която не се среща никъде. Езиците, които може да се ползват, са 11. Хората, боравещи с руския език, ще имат на какво да се зарадват. За останалите остават по-малко екстри. Има опция и за превод на e-mail, който също става много лесно. Избирате език от и на който искате да пратите поща, попълвате полетата From, To, CC, Subject и Body (където написвате текста) и www.translate.ru свършва останалата работа вместо вас.

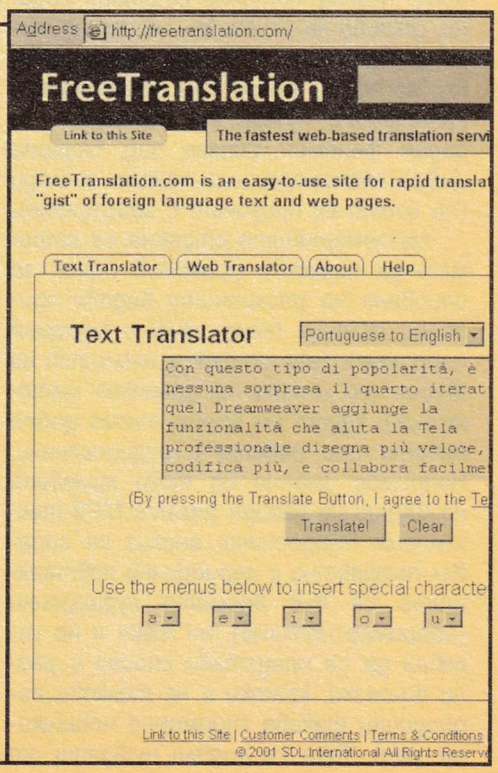
3 Друг сайт, на който попаднах, е популярният по света

http://www.freetranslation.com

бързина	8/10
качество	8/10
допълнителни екстри	7/10







Той борави с 10 езика и като че ли най-добре се справя с web страници, но е по-бавен с текстовите транслации. За допълнителна екстра може да се сметнат менютата за вкарване на специфичните символи за различните езици (например немското Ö, което се чете като ö или испанското Н с тилд отгоре, което се произнася като меко Н).

Освен тези има още примерно 10-ина по-известни и няколко десетки строго профилирани и почти никому неизвестни сайтове. Любопитен факт е, че на http://www.babelfish.com/Translations.html се намира ръководство за намиране на преводачни сайтове, въпреки че фирмата, която държи babelfish.com, няма нищо общо с преводите (както отбелязах Babelfish е дело на Systran).

Доста полезни са и следните четири родни сайта, с чиято помощ може да прехвърлите английски текст до български или просто латиница до кирилица (полезно за всеки, който сяда на PC, което не е кирилизирано).

1 Защото две години използвам offline SA Dictionary започвам с

http://sa.dir.bg

бързина	10/10
качество	10/10
допълнителни екстри	0/10

Това е сайтът на Стефан Ангелов – човекът, известен с напълно безплатния си, гениален в своята елегантност offline речник SA Dictionary, който наскоро зарадва потребителите с ъпдейт до версия 2002. Като допълнителна екстра към него на този сайт се предлага и online версия, предлагаща превод от английски към български за 65 000 различни думи и на обратно – за 30 000 думи. Няма превод на цели текстове, но работи невероятно бързо.

2 Ако напишете в браузера този адрес:

http://kbedic.sourceforge.net/online

Ще попаднете на речник, който се базира на SA Dictionary, но предоставя удобното разширение, благодарение на което могат да се правят по-сложни заявки за превод на думи (с помощта на управляващите символи +, – и кавички). Освен това може да бъде нагласено дали резултатът и входните думи да бъдат изведени с латински думи. Ако сте системен администратор на Linux-сървър, може да инсталирате този речник на вашия уебсайт.

3 Не съм запознат с останалата дейност на фирмата, но на адрес

http://www.skycode.com

бързина	**10/10**
качество	**9/10**
допълнителни екстри	**0/10**

от менюто последователно щраквате на Products -> Softaware -> WebTrance и изберете Online Test, след което попадате на WebTrance. По принцип става дума за програма за превод, но Sky Code са пуснали тестова версия, която има ограничение до 500 знака, което не е малко. Доколко преводите, направени с нея, ще бъдат граматически правилни, е много спорен въпрос, но ако не друго, то поне текстът звучи смислено. Екстрите обаче остават за платената версия.

4 Безспорно най-забавният сайт, който намерих, е

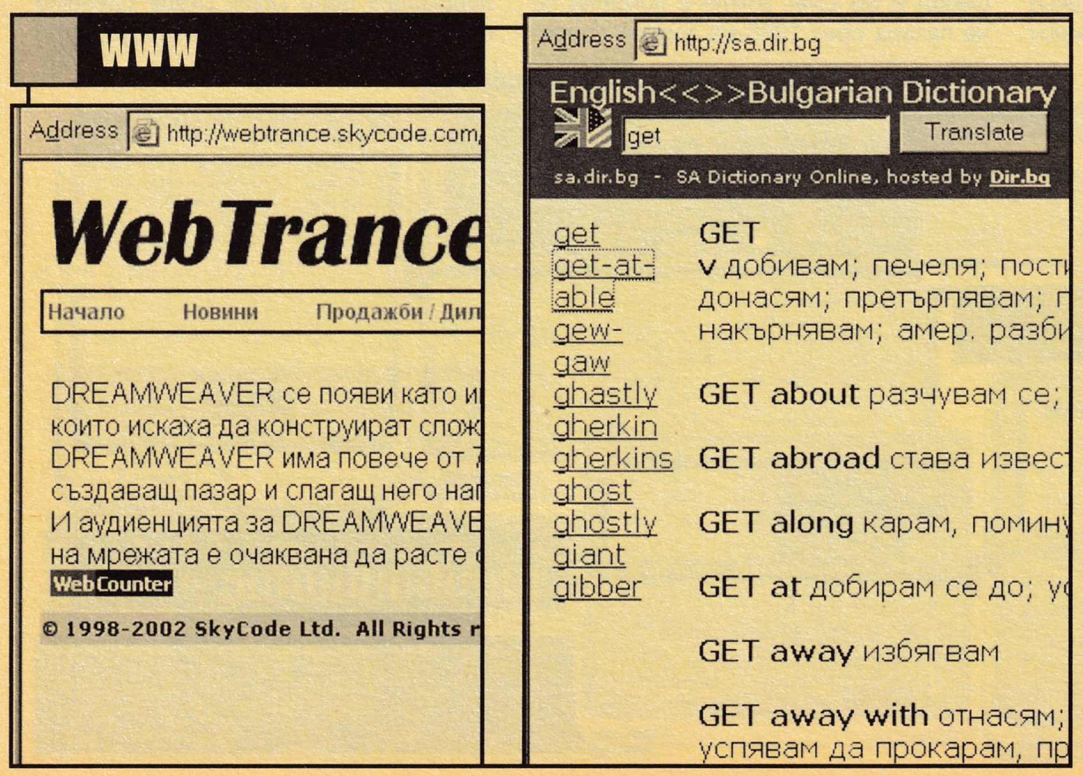
http://speak.hit.bg/picdic

бързина	10/10
качество	5/10
допълнителни екстри	8/10

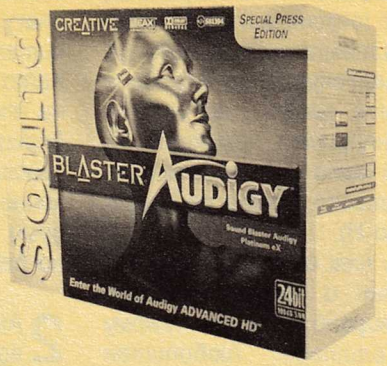
Тук ще откриете англо-българския картинен речник Magic Teacher. Работата с него ще ви накара да се почувствате в началното училище. Избирате от наличните групи думи (хора и емоции, животни, плодове и зеленчуци, природа и растения, време и сезони и т.н.) типа дума, която ви интересува, и след секунди ще видите малка картинка със същото значение. Сайтът определено печели точки и в категорията екстри. Предлага приказки, кръстословици (засега по 3 на брой) и дори тест за нивото на вашия английски. Последното е полезно от гледна точка на най-неприятните части от всеки език – граматиката и времената.

Пеню Дачев

P. S. Скоростта на превода, особено за web страници, зависи от бързината на Интернет връзката, която ползвате. И още една подробност – за да видите преведените думи на определен език, понякога се налага да укажете на Internet Explorer да декодира на този език. Това става от менюто View, подменюто Encoding. Ако нямате инсталирана поддръжка за него, ще ви се наложи да изтеглите от Интернет, да пуснете наново инсталация на IE или да укажете на Windows да добави езика от бутончето Start, Settings, Control Panel и иконката Add/Remove Programs, откъдето да изберете Windows Setup и да добавите език от Multilanguage Support.



Поредна спирка по дългия път в историята на звуковите карти с марка Creative Labs



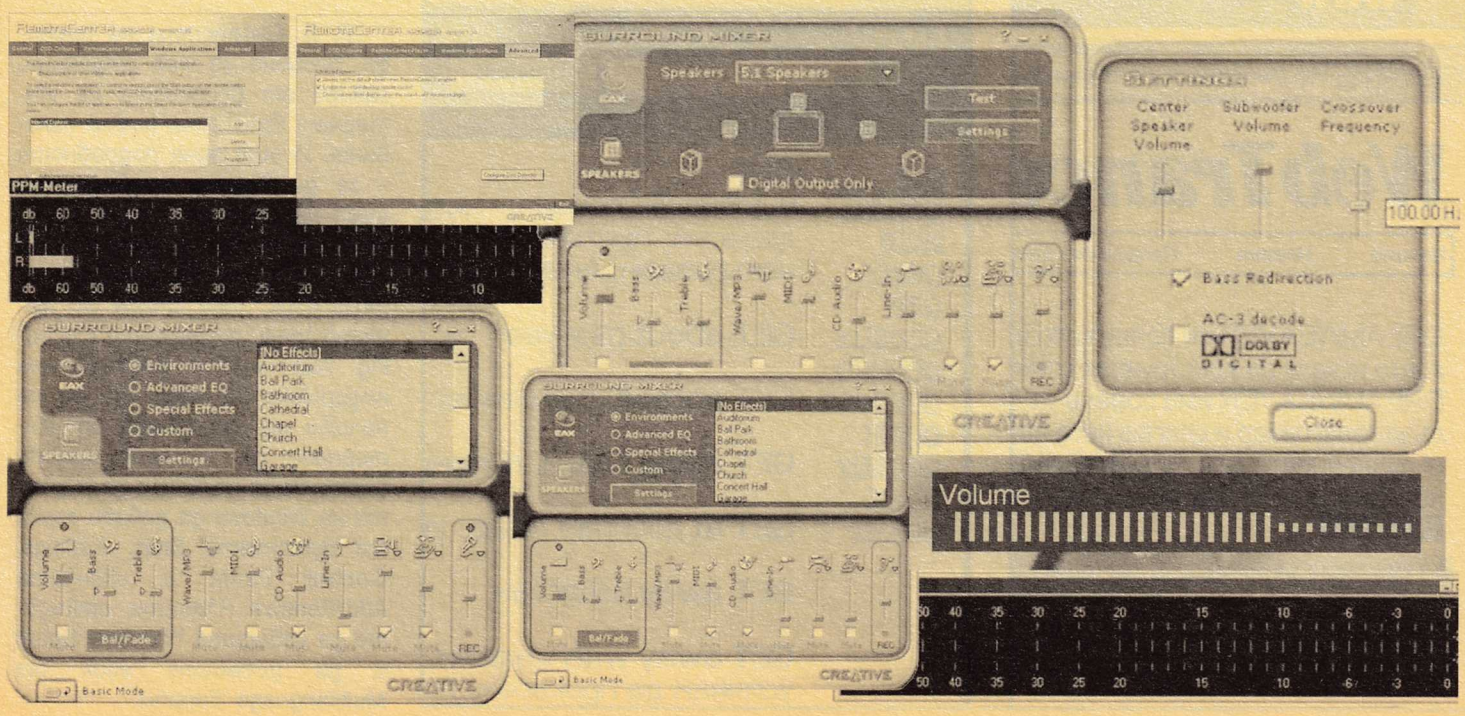
Creative Labs са най-често цитираното име, когато става дума за звукови карти от нисък клас. Те не просто лансираха първите такива ("чист" SoundBlaster, 8-битов Mono звук), но и всеки следващ значителен скок в звуковите възможности на desktop компютрите бе възможен именно благодарение на тяхната подкрепа в онези трудни за PC мултимедията времена.

Creative наложиха като стандарт комбинацията SoundBlaster + CD-ROM + Joystick + колонки + микрофон + хубава опаковка. Днес може и да ви изглежда странно, но някога CD-устройството не бе неизменна част от всяка конфигурация, а скъпа екстра, нуждаеща се от допълнителен контролер, често срещан като добавка към Sound Blaster-ите. Преходите SB>SBPro>SB16 не настъпваха бързо, а в рамките на няколко години (за разлика от пословичните 6-месечни цикли на nVidia). SoundBlaster 16 се задържа на пазара дълго време като непрекъснато излизаха най-различни модификации, а към края на жизнения му цикъл бе изместен от едночиповия Vibra вариант.

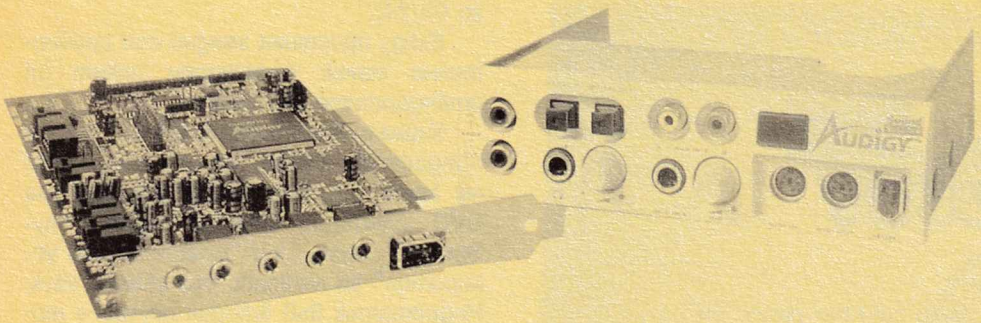
Следващият голям скок бе SB AWE32 (Advanced Wave Effects) и чипът Emu 8000, разработен от една от многото компании, погълнати от Creative: Cambridge SoundWorks (други са Emu systems, Ensoniq, Aureal, OPTi, 3DLabs...). Той се отличава с добър MIDI контролен и FM звуков синтезис (справка: Dark Forces 1), осъществен благодарение на памет за семпли с размер до 24MB. Последвалият AWE64 (с Emu 8008) придоби значителна популярност, но реално не предложи нищо ново (32 допълнителни гласа, но поддържани софтуерно). Значително по-късно се появи "Synthesier Update" пакет с драйвери за AWE32, добавящи същите тези 32 гласа, но за съжаление не като download от страницата на Creative, а като "продукт, който бихте могли да купите").

Първата "истинска" карта с Emu-чип (а не разни Ensoniq или OPTi издънки) е SB Live!, която с появата си на пазара през 1998-ма година представи Emu 10000/10K. Основни отличителни черти бяха поддръжката на EAX (ефекти на околната среда и 3D-позициониране) и наличието на два стереоканала за общо 4 колонки (две предни и две задни) – условия, необходими за реалното 3D-позициониране. Малко след това и игрите започнаха да се възползват от съответните възможности. Live! серията също беше "сполетяна" от много изменения: издаване на множество версии на драйверите (и софтуера) и множество различни "5.1" версии на платките. По-скорошните модели предоставят дори цифров изход, Dolby Digital 5.1 и трети стереоканал за централната колонка плюс subwoofer-а за басовете.

По това време повечето дънни платки вече стандартно се произвеждат с "вграден звук", в повечето случаи софтуерен AC-97, като някои предлагат дори 5.1 изходи (актуалната в момента surround схема). Дъната, използващи nVidia nForce чипсет, предлагат дори Dolby Digital Encoding и 256 DirectSound канала (хардуерни) с



качество и производителност, сравними с SB Live!. Изглеждаше като че ли Creative нямат какво ново да предложат и лека полека звуковите платки ще ги сполети съдбата на "Multi I/O" контролерите – стопяване в карти мастодонти, с по 4 или дори 8 чипа, използващи ISA и по-късно VLB слотове, които "комбинират множество жизненоважни интерфейси като EIDE, Floppy, COM, LPT". Днес, както се досещате, всичко това е вградено в един-единствен чип на дънната платка, като дори и той в скоро време ще бъде премахнат и заместен от USB и Bluetooth. Creative обаче пуснаха последователно два "революционни продукта", които да оживят потребителите: SB Audigy (базиран на Emu 10002/10K2) и Extigy: външен звуков DAC/ADC модул.



SB Audigy: Digital Entertainment, MP3+, Gamer, OEM

Както и в случая с Live! серията при различните варианти (DE, MP3, Gamer, OEM) платките са еднакви, а разликите са предимно козметични: OEM вариантът идва традиционно без кутия, с по-тънка книжка, дискът му с драйвери е с "по-лош дизайн" и т.н. Съществената разлика е комплектования към различните SoundBlaster-и софтуер. "Audigy Gamer" идва с две "пълни версии" на EAX-игри – Deus Ex и Citizen Kabuto, "Audigy MP3+" с няколко програмки за запис и редактиране на MP3 и WMA файлове, Digital Entertainment идва с MP3-програмките и само една игра (Citizen Kabuto), OEM варианта идва "гол" – на CD-то има само драйвери и основния софтуер като Creative Mixer. След като уточнихме, че между отделните SB Audigy няма реални разлики (т.е. купувайте най-евтиния, който намерите), да видим какви са подобренията в сравнение с предишното поколение (SB Live!).

Основното предимство на новия чип Emu10K2 е възможността едновременно да се озвучават (със съответните ефекти като "концертна зала", "металическо дрънчене", "дървен под" и т.н.) четири "пространства" (при SB Live! – само едно). Ако в дадена игра (поддържаща AdvancedHD EAX 3.0) се придвижвате в коридор и минете покрай зала, в която някой пищи, стъпките ви ще отекват все едно ходите по дъски, а виковете ще се чуват с ехото, отразяващо се от стените на залата; освен това преходът между различните помещения (от звукова гледна точка) става плавен. Добавени са и нови алгоритми за 3D-позициониране, т.е. като цяло реализмът се повишава и Creative могат с право да твърдят, че "Emu10K2 е четири пъти по-мощен чип от Emu10K". С други думи производителността на Audigy е приблизително на нивото на Live!, но с повече ефекти.

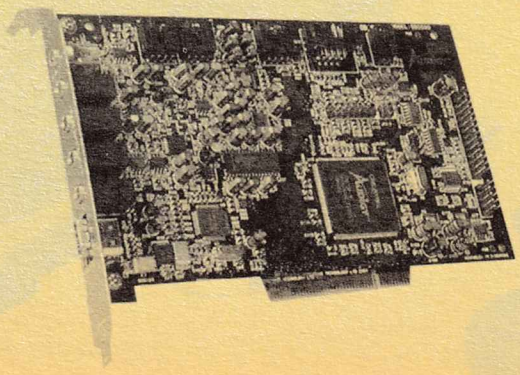
Втората добавка на SB Audigy е вграденият FireWire IEEE1394 (SB1394) контролер. Стандартните FireWire PCI платки се продават за 30-60 и ако извадим тази сума от цената на Audigy получава доста привлекателно число. FireWire портът служи за включване на външни устройства (конкурент е с по-разпространения USB 2.0) като твърди дискове, MP3-плейъри (Creative NOMAD), записвачки, цифрови видеокамери (главно там е необходим). Може да се използва също така за връзка между два компютъра (като локална мрежа, multiplayer...) – при това е два до четири пъти по-бърз от обикновените 100Mbps LAN мрежи.

Както и при по-новите Live!, Audigy поддържа 5+1 колонки (предно стерео, задно стерео, средна колонка+басове) през цифровия или 3-те канала за аналогови стерео изходи. Напредък е и премахването от платката на 15-изводния Joystick/MIDI порт, чиито функции много по-добре се поемат от USB/USB2.0 и FireWire. Тези, които все пак го използват за нещо, трябва да включат допълнителната задна планка с него, но тя ще заеме мястото на един от поценните PCI слотове.

Една от най-рекламираните от Creative възможности на Audigy е поддръжката му на 96kHz/24-битов изход. За съжаление вътрешно Emu10K2 работи с 48kHz/16-bit, а фантастичните рекламирани стойности са налични само със съответните входни и изходни устройства, поддържащи специалния S/PDIF вход/изход. Твърди се, че "при наслагването на няколко 16-битови ефекта е полезно изходът да е 24-или-повече-разреден". Дори в тези ограничени случаи ползата е твърде съмнителна, защото вътрешното миксване надали е 24-битово, а и са много малко хората, които наистина имат нужда от такова качество (ако въобще някой от тях си купи Creative звукова платка). Освен това онзи нисък клас 24-битови АЦП и ЦАП традиционно не работят вътрешно с повече от 18 бита, а вместо това запълват останалите до 24 с всякаква плява, която не повишава качеството в сравнение с "обикновен 18-битов" (процесът е познат като dithering). Audigy би трябвало да "ускори" компресирането и просвирването на MP3-файлове, но това също е съмнителна, чисто маркетингова възможност.

SB Audigy: Platinum, Platinum Ex

Платките на тези модели са същите, както и на самите Audigy. Добавката тук е AudigyDrive – отделно устройство с множество допълнителни входове и изходи (MIDI, Optical, SPDIF, обикновени Mini-RCA за слушал-



ки и микрофон), потенциометри за звука, сензор и дистанционно (включено в пакета). AudigyDrive се включва към платката и освен това предоставя един допълнителен FireWire-порт. "Audigy Platinum" използва AudigyDrive, много подобен на LiveDrive от "Live! Platinum" – заемащ една от 5-инчовите ниши на компютърната кутия (като тези за CD-ROM устройства).

Заедно Platinum Ex идва една допълнителна задна планка (отново заемаща мястото на някой PCI слот), към която се включва AudigyDrive External – има същите функции като обикновения, но можете да го поставите далеч от компютъра – някъде, където ще ви е по-удобно да слагате и махате кабелите, да въртите потенциометрите и т.н. Идеално решение за компютър "PC – развлекателен център", който седи в хола близо до телевизора.

AudigyDrive може да се добави и към обикновените, не-Platinum Audigy платки, но излиза по-скъпо, а е възможно и да не са запоени изводите на платката (ако не е Platinum), към които се включват кабелите на AudigyDrive.

SB Extigy (Value/Basic Audigy, True-eX-ternal)

Външният SoundBlaster на Creative – включва се към някой USB порт на компютъра. Не използва нито EMU 10K2 (Audigy), нито EMU10K (Live) чип, а комплект от два чипа на Creative (CA0181-DCT и CA0180-IAG). Те поддържат някои (но не всички AdvancedHD EAX функции) и само едно "озвучително пространство" в даден момент от време. Като входове и изходи Extigy много напомня на AudigyDrive (има си и дистанционно). Няма FireWire портове, но пък дава USB hub (за съжаление версия 1.1, а не новата и доста по-бърза 2.0). Тъй като е изцяло външно устройство, Extigy не се влияе от останалите компоненти на компютъра и затова би следвало да вади по-чист звук. Според Creative звуковият спектър на Audigy е в рамките до 100dB, а Extigy "100 или повече" dB. Тоест или няма подобрение от това, че устройството е външно, или Extigy наистина достига по-близко до 100dB, а Audigy не отговаря на рекламираното (както показват и тестовете). Хитът 96kHz/24-бита е на мода и при Extigy независимо доколко е приложим (важното е, че върху него има голямо лого 96/24).

Extigy пристига заедно със сравнително малък софтуерен пакет за стандартите на Creative.

Уникалните възможности, които предоставя Extigy, са приложението му като домашен Dolby декодер (за DVD плейъри, конзоли като PlayStation2, Xbox, ...) и "мощен звуков ускорител" за лаптопи със скапан звук. Недостатък във втория случай е това, че Extigy се захранва не от USB порта (явно не е достатъчно икономичен), а с външен адаптер за 220V, т.е. няма да ви свърши работа, ако искате да играете Half-Life на някоя полянка в планината. Още преди няколко години се появиха външни USB модули, насочени към професионалните музиканти, които в последно време конкурират пряко Extigy като цена и възможности.

Стоян Спахиев

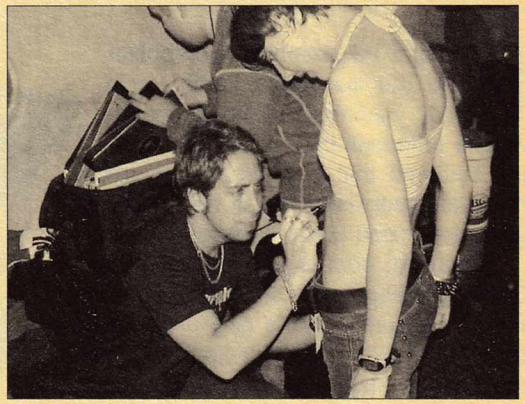


Photo Clip 60XX

или за какво става дигиталната камера made in София?

За период от 2 години успях да сменя четири фотоапарата (един от които загубих), но макар да съм ползвал и дигитални камери, досега не ми се бе случвало да разбера каква е ползата от подобна джаджа. А такава оказва се има. И преди да започна ревюто на Photo Clip 60xx ще направя кратко въведение какво следва да се очаква от такъв вид продукт.

Цифровите фотоапарати често се наричат дигитални камери макар думата "camera" да е с по-различно значение в случая. По-интересно е, че съществува всеобща заблуда, според която добрата дигитална камера би трябвало да умее да създава изображение, което след като бъде отпечатано, изглежда поне толкова добре колкото снимка, правена с класически фотоапарат. В действителност разделителната способност на дигиталните камери няма нищо общо с изискванията, които влизат в действие, когато впоследствие се наложи изображението да бъде отпечатано. С други думи – искате ли снимка на хартия, хич не си помисляйте за цифровите камери, защото предимствата им са от съвсем различно естество, а именно:

а) са компактни

б) не хабят консумативи

в) спестяват тегавия процес по промиване и сканиране

в) дори в най-базовите модели има място за повече снимки от стандартен фото филм. Всичко това важи и за Photo Clip, така че хайде по темата.

Photo Clip 60xx (xx-овете варират според големината на вградената памет) тежи 100-на грама, събира се в джоб за GSM, работи със стандартни АА батерии. Има 9 основни режима на работа – снимане, създаване на поредица от снимки, създаване на филм, webcam, диктофон, MP3 плейър, USB и настройки. Разделителната способност при създаване "статични изображения" може да бъде 640x480 или 1280x960 според настройките. Снимането на филми дава продукт с резолюция 320x200 като резките движения водят до падане на броя на кадри в секунда.

Що се отнася до качеството, то зависи до голяма степен от осветеността и разстоянието до обекта. Макар да може да се укаже корекция на чувствителността при снимане (според типа осветление и дължина на експозицията) Photo Clip буквално поглъща всичко, което успее да докопа (явно по пример от аналоговите апарати) и като резултат при лошо осветление получавате зеленикав или оранжев резултат. Самата камера има и няколко режима на снимане, сред които и един със специалното участие на вградена светкавица (външна не може да бъде добавена), която решава задоволително споменатия проблем.

Смея да твърдя, че Photo Clip се справя изненадващо добре при снимки на открито макар обекти, намиращи се на разстояние по-малко от 80 см от обектива, в общия случай да се размазват в стил "модерни изкуства". Друг недостатък е липсата на опция за zoom, а дисплеят дава само текстова информация, т.е. няма вграден LCD за preview на снимките. За сметка на това изображенията могат да се разглеждат директно на всеки телевизор.

MP3-ки свири почти всякакви (с изключение на някои извратени видове variable bit rate) като има няколко вградени пресета за корекция на звука. Функцията диктофон създава запис с приблизително телефонно качество, но говорни коментари могат да бъдат записани и към всяко фото.

Връзката с компютъра е възможна едва след инсталация на драйверите от CD-то, като тогава в My Computer се появява виртуален харддиск с две директории – за изображения/филми и звукови файлове/mp3-ки. Картинките се запазват в JPEG формат (може да бъде указано колко да се смачкат преди това), а филмите са AVI. Предвидена е и възможност за upgrade на firmware-а.

PhotoClip позволява добавяне на външна Compact Flash карта (128 MB е около 70$), с която обемът на паметта се увеличава до 512 мегабайта. Подобно разширение по моему е полезно ако смятате да използвате Photo Clip интензивно като MP3 плейър или за заснемане на динамични филми с по-голяма дължина, тъй като във вградената памет могат да се съберат достатъчно hi-res снимки за цяла седмица интензивно снимане (при стандартни настройки в 32MB влизат 150).

Дали си струват 400-те лева за изцяло проектирания и произведен в България PhotoClip с 32RAM, оставям на всеки да прецени сам. Ще отбележа само, че стандартен MP3 плейър с 32 RAM струва поне 100$, а цените на повечето дигитални камери със сравними възможности тръгват от 200$ в посока up^.

Георги Пенков

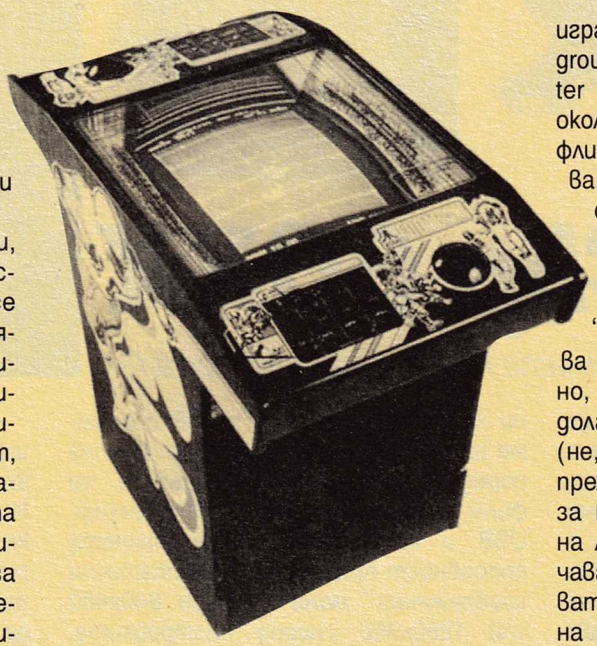
Еленко влиза в кожата на лектор, представяйки ни важна част от учебника по геймистория, който се подготвя за печат в недалечното бъдеще

Златният век на видеоигрите 1978-1981

Името на статията вероятно ще фигурира като част от учебниците по корпоративна история след 20-тина години, защото със сигурност ще има подобен предмет. Нищо не ни пречи да знаем тези неща предварително.

Дори от сериалите с мениджъри, брокери и екрани с котировки ви е ясно, че развитието на даден пазар се определя най-често от крива, вървяща нагоре-надолу за определен период от време. Ако говорим за развитието на конзолните игри и игралните автомати, най-стръмният път, който тази крива е виждала, е в началото на 80-те. Тогава движенията ѝ не са подтикнати от пазарна логика, а от фактора, че се случват за пръв път и бизнес решенията се вземат с голяма доза експериментализъм. Периодът 1978-1981-ва с право се отбелязва като "Златният век" в развитието на видеоигрите. Тогава се ражда един изцяло нов пазар, който е готов да поеме всичко, без ограничение за идеите.

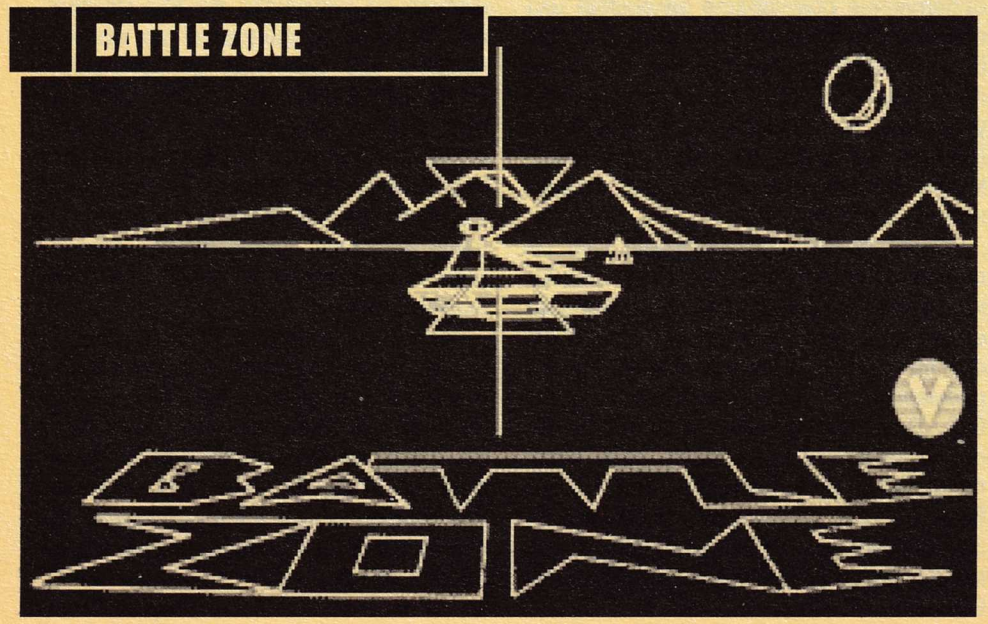
Началото. Сериозното развитие и краят на този период се определят от компания на име "Атари", чийто собственик Нолан Бушнел и до днес се смята за бащата на конзолните игри. Но за да има смисъл "златният век", ще се наложи да се върнем малко преди това, където кривата не си е и помисляла да се катери нагоре.



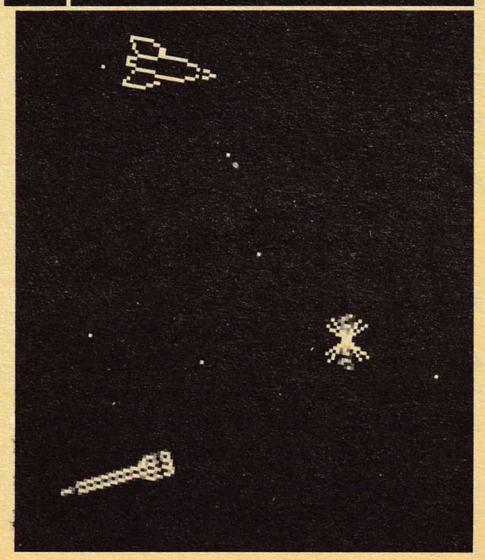
"Атари" и всички останали

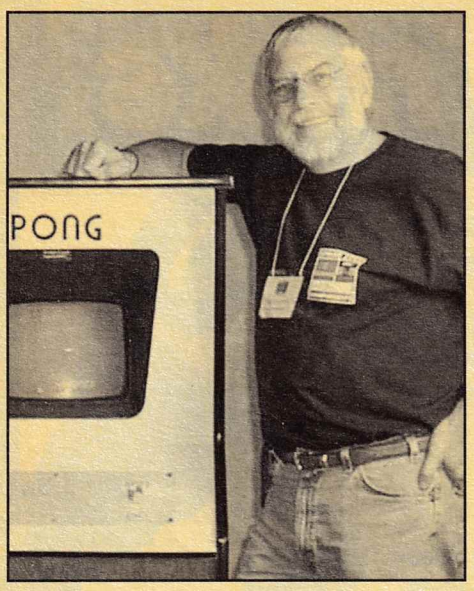
През 1970-та електроинженер на име Нолан Бушнел конструира игра, която привлича с факта, че игралното поле е доста различно от дъската на флиперите и представлява видеоекран. Името е Computer Space и се базира на нечуваната за времето си (1962-ра!) компютърна игра Space War, конструирана от студента в MIT – Стийв Ръсел (Напълно работеща Java- версия на SpaceWar може да поиграете на http://lcs.www.media.mit.edu/groups/el/projects/spacewar/). "Computer Space" на Бушнел се продава в около 1500 екземпляра на залите с флипери в щатите. Окуражен от това, Бушнел се захваща да направи отново видео версия на игра, този път по изцяло негова идея. Той конструира прословутия Pong в удобния за времето си "монетен" формат. Бушнел решава да не продава идеите си на дребно, тегли заем от 500 (петстотин) долара и основава компанията Sygyzy (не, и аз не знам как се чете). Sygyzy преживява съдебен двубой с компания за подови настилки и се преименува на Atari Inc. "Атари" на японски означава "шах-и-мат" в играта "го". Първата версия на Pong е била тествана в бар, където след няколко часа работа собственикът се обадил на Нолан, като му заявил, че играта не работи. Проблемът бил в това, че прекалено много монети са били напъхани в апарата. Pong става мегахит, а "Атари" организира офиса си в парк за забавления и наема екип от местни хипита за подкрепа на производството. Следва HomePong – версия на популярната игра за домашни условия, последвана от прословутата домашна система – Atari 2600. Големият успех привлича вниманието на гиганта "Уорнър Комюникейшън" и през

BATTLE ZONE



SPACE WAR





1979-та "Атари" е погълната като компания. Създателят – Нолан Бушнел мълчаливо прибира 30 милиона долара и се оттегля с договор, който му забранява да участва в конкурентен на "Атари" бизнес в период от пет години. Този договор се смята за началото на голямото иноваторство на видеоигрите и т.нар. златна ера.

Игрови иновации

Тракбол-ът за пръв път е представен като уред при "Football" от "Атари". Midway (хората, създали Mortal Kombat) откупува Space Invaders от Taito, като иновацията в случая е добре познатата ни фраза "hi-score", която стои на заветното място в горния ъгъл на екрана и отчита най-добрия играч за деня (нощем игрите в залата се изключват и рекордът се губи). По-нататък "Атари" решава на компютърния пазар да конкурира Apple, като пуска два модела персонални компютри – Atari 400 и Atari 800. Но хората асоциират "Атари" с игри и именно затова продажбите на Атари-компютри никога не тръгват добре. Случая с X-box в моментът е аналогичен, но обратен на този – никой не асоциира Microsoft с игри.

Magnavox пуска Odyssey 2 – първата конзола с вградена клавиатура. По-късно неизвестната компания Cinematronics прави "Space Wars" – първата игра, която използва полигони в графиката си. След това за кратко време навлизат векторните игри. Пример за това е как "Атари" спират производството на Lunar Lander и започват да продават играта си Asteroids в кутиите на Lunar Lander. При Asteroids за пръв път се появява възможност след края на играта играчът да въведе инициалите си, за да се запише резултатът.

През 1980-та програмисти на конзолата Atari VCS (известна и като Atari 2600) влизат в спор за правата за няколко заглавия игри и сформират Activision. Новооснованата фирма се оказва първата чисто софтуерна компания, която не пише игри за конзолите, които произвежда. В това време конкуренцията строява редиците си и американската компания Mattel (по-известна като създател на Барби) прави своята конзола Intellivision, като обещава, че скоро ще пусне и хардуерен ъпгрейд, който прави от конзолата персонален компютър.

"Атари" продължават да излизат с победни игри. Следващото заглавие е BattleZone – първият 3D екшън от първо лице. В него играчът участва с танк, като се разхожда във виртуално 3D поле. След като американското правителство вижда играта – компанията получава сериозна поръчка за Enchanced Battlezone – версия, с която правителството да тренира войниците си при стратегически учения.

През същата тази година японската компания Namco пуска Pac-Man – най-популярната аркейдна геймка за всички времена. 300 хиляди машини са продадени по света, като над 100 000 са купени в САЩ и играта става първата, популярна сред момичета. Интересен факт за името ѝ е, че отначало тя е трябвало да се казва Puck Man, но създателите са решили да го променят, след като е съществувала възможност някой да изтрие част от "P-то" и името на играта да придобие не толкова приятен и детски смисъл. Сетете се как.

Пресичането на лицензи и платформи започва да се появява още през същата тази 80-та, когато Sega лицензира разпространението на игра на Atari в Япония, по-специално Missle Command. Същевременно японското нашествие в Щатите се започва с Минору Аракава, зет на Хироши Ямаучи (от своя страна шеф на Nintendo в Япония), който отваря офис на Nintendo в Америка и се надява семейният бизнес да потръгне в Ню Йорк. От самото начало, след хита Othello, Nintendo успява да продаде няколко треторазредни игри и с това бизнесът на бъдещата компания не е много ясен. Едва когато Donkey Kong излиза на пазара, Nintendo започва да значи нещо. Първоначалното име на Donkey Kong е JumpMan (това е името на героя), но по-късно заглавие на играта става името на маймуната. В следващата си геймка един от представителите на Nintendo Япония кръщава JumpMan на "Марио", поради приликата му с хазяина на офиса на Nintendo Америка – Марио Сегали.

"Defender" е следващият голям хит. За пръв път игра с два екрана – на по-малкия играчите могат да гледат цялостната карта на нивото, докато на по-големия защитават земята. По това време американските аркейд зали достигат пълния си пик с приходи от 5 милиарда долара годишно. Тогава стартира и първото списание за видеоигри – Electronic Games.

Всичко изглежда добре до момента, в който целият експериментализъм на бизнеса с видеоигри не довежда до "великата криза" на лицензи, продажби и разбъркване на заглавия – през 1982-84..., но това е тема за друг исторически разговор. Вероятно следващия път.

Еленко Еленков

PC Cheats & Tricks

SOLDIER OF FORTUNE 2 BETA

Отворете файла "tuconfig.cfg" (използвайте Notepad) в SoF 2 dir/base/ и добавете реда seta sv_cheats "1" (с такава – [] кутийка в края)

god — god mode

give (име на предмет) — дава избрания от вас предмет или оръжие

give all — дава всички оръжия и амуниции към тях

noclip — минаване през стени и летене

BLOOD OMEN 2 LEGACY OF KAIN

Неуязвимост:

1. Отворете основната Blood Omen 2 директория (например: D:\games\blood omen 2 .... т.н.)
2. Влезте в папка Data и намерете файла "game.erg" (отваря се с notepad).
3. В "game.erg" открийте следния ред:

"-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1

Сега изтрийте знака "-" и редът трябва да изглежда така: "BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1

MIGHT&MAGIC9 HINT

Когато идете в Lindsfare и получите куеста за убиване на дракона, можете да се възползвате от малка хитринка и един бъг, непремахнат до версия 1.2.

Как да убием дракона: Копелето е издръжливо — ама наистина! Ако нямате свещеник в групата, най-добре е да се запасите със солидно количество свитъци с Divine intervention. Следващата стъпка е да cast-нете магиите Elemental protection и Pain reflection. Тъй като атаките на огромното влечуго са огнени топки и огнен дъх, първата ще намали драстично щетите му (получавате около 15-35), а втората ще връща 150% от щетите, които ви нанася на него (150-200) — просто стойте на едно място и го чакайте да даде фира сам.

Dragon cave bug: С всяко влизане в пещерата драконът се появява наново, както и съдържанието на двете черни ковчежета зад него. Просто притичайте, оберете съдържанието им, излезте от пещерата, излекувайте героите си и влезте пак — те отново ще са пълни с благинки. Това е и единственият възможен начин да съберете някой пълен комплект от артефакти.

FIFA WORLD CUP 2002

Влезте в главната директория на играта, и открийте файла "soccer.ini file" и добавете следващите редове. После пуснете играта и чийтовете ще бъдат активирани.

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1

Отваря световния, американския, азиатския и европейския All Star отбори

UNLOCK_TOURNAMENT=1 – Отключва всички шампионати.

AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 — Отключва Aggressive Tackle Cheat

CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0 — Отборите са с еднакви статистики.

CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 — CPU-то избира произволен отбор.

DEMO_MODE=1 — Пускате играта в Demo режим.

WINDOWED=1 — Пускате играта в прозорец.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Паузнете играта и влезте в чийт менюто. Въведете някой от следните чийтове.

backdoor — Пълен чийт

roadtrip — Избор на ниво

YOHOMIES — Всички персонажи

WeEatDirt — Всички скейтъри

Peepshow — Всички FMV клипове

Скейтърът на Game developer-ите:

Въведете следните имена в менюто за създаване на скейтър и ще получите героя на дадения програмист: Aaron Skillman, Alan Flores, Andy Nelson, Brian Jennings, Captain Jennings, Chad Findley, Chris Glenn, Chris Rausch, Chris Ward, Connor Jewett, Darren Thorne, Dave Cowling, Dave Stohl, Edwin Fong, Gary Jesdanun, Henry Ji, James Rausch, Jason Uyeda, Jeremy Anderson, Joel Jewett, Johnny Ow.

Перфектен баланс на релса:

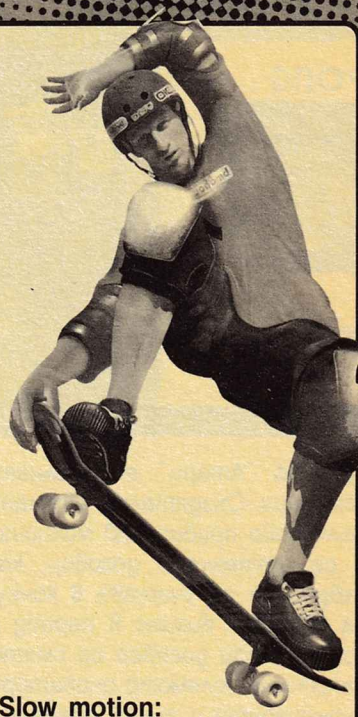
Вземете златен медал във всички състезания 13 пъти в career режима с различен скейтър всеки път.

Неограничени specials:

Вземете златни медали 12 пъти с различни скейтъри.

Super Stats:

Вземете златни медали 14 пъти с различни скейтъри.



Slow motion:

Вземете златни медали 16 пъти в трите състезания с различни скейтъри.

Ниска гравитация:

Вземете златни медали с различни скейтъри.

Snowboard режим:

Вземете златни медали 11 пъти с различни скейтъри

First person режим:

Вземете златни медали 22 пъти с различни скейтъри

Demoness:

Вземете златни медали 10 пъти с различни скейтъри

Darth Maul:

Вземете златни медали от трите състезания веднъж с различни скейтъри

Kelly Slater:

Вземете златни медали 8 пъти с различни скейтъри

Neversoft mascot:

Вземете златни медали от трите състезания 21 пъти с различни скейтъри

Officer Dick:

Вземете златни медали от трите състезания 3 пъти с различни скейтъри

PC Mania Top 10

PC MANIA TOP 10

1.	Heroes IV	14.61 %
2.	Counter-Strike	12.40 %
3.	FIFA 2002	7.80 %
4.	Diablo II: LoD	7.10 %
5.	Championship Manager 2002	6.40 %
6.	Tony Hawk's Pro Scater 3	5.65 %
7.	Zeus: Poseidon	4.83 %
8.	Warcraft III beta	4.02 %
9.	Action Half-Life	3.61 %
10.	BroodWar	3.61 %
	Други	29.98%

Heroes 4 помете конкуренцията. Това е заключението след гласуването през този месец, привлякло отново вашите гласове за благородната кауза на въпроса "Какво играете?" Разликата от около 40 гласа с втория Counter-Strike е категорично потвърждение, че истинските фенове знаят защо. Далеч по-любопитно е обаче дали тази тенденция ще се запази и през следващите няколко месеца с оглед на противоречивите отзиви относно качествата на новото отроче на 3DO Computing. Явно в очакване на 2002 Fifa World Cup, футболните фенове и през този месец "избутаха" своя любимец до третото място, като постоянството в избора им е явен знак за задаващата се нова лятна футболна инвазия. В подкрепа на тези думи е и четвъртото място на Championship Manager 2002, който възкръсна подобно на птицата Феникс и се завърна в челото на чарта със стабилен резултат.

Продуктите на Blizzard през май отбелязаха спад в популярността си. И докато за BroodWar това е разбираемо с оглед на понатрупалите се годинки, то Diablo получава жанрова конкуренция, която разпилява гласове. Тя обаче явно не е чак толкова силна, тъй като новият Dungeon Siege успя да натрупа крайно скромен актив от около 40 гласа, което автоматично го остави далеч след фаворитите от Топ 10. Бетата пък на Warcraft III явно вече поизчерпа първоначалния ентусиазъм и всички нервно кликат мишки за пълната версия, обещана за лятото. То вече дойде, така че малко чакане остана. Летящ старт и за Tony Hawk 3, който се катапултира до шестата позиция. Специално внимание обаче заслужава седмият Zeus: Poseidon, който напук на всички промени и катаклизми отстоява своето място сред най-игра-ните игри всеки месец. Това за някои е доста учудващо, при положение че можете да избирате само между десетина включени приключения. Явно масово феновете се възползват от вградения редактор за карти. Ето защо ви напомняме, че обявеният от PC Mania конкурс за карти за Zeus тече, читателските произведения ще бъдат сложени на диска, за да прославят автора си, а най-добрите ще получат и награда.

АНКЕТА

Какво хванахте тази пролет?	
Вирус	37.73%
Чатърка	34.88%
Чатърка (кон)	16.28%
Кон (троянски)	11.11%

Пролет е. Всеки хваща нещо. В областта на виртуалните забавления обаче тенденциите за "хващане" са повлияни и от някои технологични особености. През този месец се опитахме да разберем какво сте хванали през пролетта. Както става ясно от анкетата, по-скоро са ВИ хванали — близо 40 процента се оплакват от вирус. Много троянци, много грип, много пролетни контакти... Мани мани. На второ място съвсем естествено и с малко изоставане се нарежда чатърката — това рядко чудо на природата, което дори и да е крайно дебилно и грозновато, в своята онлайн форма е обект на безбройни момчешки желания. Докъде довеждат подобни тежнения показва следващият отговор в анкетата — чатърките, които приличат на кон или са в действителност кон, са далеч повече, отколкото фантазията може да си представи. Затова и онлайн общуването крие своите рискове — веднъж Памела Андерсън, веднъж съседката от третия етаж, всеки с късмета си...

И през следващия месец гласувайте на www.pcmania.bg!

Елате в нашия магазин!
пл. "Славейков" 9 (безистена)
тел. 986 68 58, e-mail: shop@pcmania.bg

PC MANIA МАГАЗИНИ
WWW.PCMANIA.BG

Всички геймърски аксесоари!
Всички броеве на PC Mania!
Всички игри за PC, PS и PSX!

Мишки - от 5 лв.
Джойпадове - от 15 лв.
Джойстици - от 20 лв.
Оригинални игри - от 15 лв.
Празен CD-R - от 1.40 лв.
Колонки - от 9 лв.
Карти за интернет - от 3 лв.

RICOH
CREATIVE
NEC Technologies
GRAVIS
AuTECH
LOGITECH
Guillemot corporation

Безплатни консултации и монтаж!

НЕОГРАНИЧЕН ИНТЕРНЕТ
София: 02/9633697, 9630978
Русе: 082/827300, Пловдив: 032/637080
СТРАХОТНА ВРЪЗКА
NETplus www.netplus.bg
24.00 на месец с ДДС
КОЛЕДЕН ПОДАРЪК
50% НАМАЛЕНИЕ ПРИ ЕДНОГОДИШЕН АБОНАМЕНТ

pisma@pcmania.bg

Мили мои, от този месец вече мисля да се обръщам лично и целокупно към вас с няколко общи слова. Честта да ви изчитам писанията и творенията през май ме наведе на мисълта, че сте обзети от пролетна апатия или подобни състояния на духа. Стегнете се, дайте ми повод да си поговоря с вас, пък макар и от страничките с небесно син оттенък!

Сашо Бойчев

СУБЕКТИВНО

Здравейте. Вие сте супер, най-добрите в България, но имам малка забележка към вас. Оправете си системата на оценяване на игрите. Малко е субективна. Би трябвало за всеки жанр да си водите бележки коя игра е с най-красива графика, с най-добър звук и т.н. По тези най-добри постижения да оценявате другите. Вие може и да го правите, но поне аз не съм забелязал. Ако го правите, извинявам се. Това е всичко от мен засега.

Кирил

Субективни са, няма спор. Тъй като всеки автор трупа лични впечатления, естествено е и напълно в правото си да оценява тествания материал според субективни критерии. Понякога е възможно така да стане, че авторът да се изкефи максимално на нещо, което по принцип не допада на широката публика. Но това е правото на свободното слово.

От друга страна, винаги е ясно от по-рано, че едни игри са по-добри от други — именно тези, които стават хитове. Те придобиват популярност, тъй като притежават онази малка порция съвършенство, което различава сеното от плявата, ако позволите сравнението.

ТРЕЙНСПОТИНГ

Най-сетне и аз се реших да пиша, за да изкажа мнението си относно продукта, който отруденият ви сплотен екип пуска на българския пазар. Парични ресурси наливам в джоба ви всеки месец от не помня кога и продължавам да го правя с единственото оправдание, че направо съм се пристрастил към вас като наркоман-ветеран към някоя твърда дрога. Вие правите по мое мнение най-якото геймсписание в цяла България, но в последно време нещо започнахте да разваляте стоката си БЕ. И това започва да ме плаши. Заприличвате на депутат преди избори.

Какво стана с pen`n`paper? Пак ли кратка пауза и заслужена почивка, бе, Орлине! Нали уж обеща да пишеш редовно за настолните RPG-тата. Аре сядай зад монитора и се залавяй за работа, че не съм единственият нетърпеливец, желаещ да види резултата от труда ти. Второ, идеята за комикса е адски добра, ала сюжетът му е много ръбат и куца, пък да не говорим за рисунките му. И предишният опит не беше цвете, но имаше перспективи, пък и мацката си я биваше. Ето един съвет към господин художника – колега, стегнете се, положете малко усилие и престанете да излагате гилдията ни пред геймърското общество.

Трето, липсата на плакат направо ми къса сърцето, а стената ми се белее самотно и малкото, които пуснахте, откакто навлезе перестройката от брой 10/01 се изпогубили някъде по пътя, щото пустата му найлонова торбичка струва теглото си в злато. О, лъч надежда, в брой 4 един гений се реши да помоли за плакат, при това хентай и какво – купувам си пети брой и... нищо. Коса не ми остана на главата. Я кажете докога сте замразили тоя проект? Изплаках си мъките и спирам дотук. Моля, не се сърдете на всички тези упреци, а се поучете от тях, пък аз ще ви похваля следващия път.

Иван Беров

П.П. Драснете ми мейл, ако не публикувате писмото.

Издаде се. С последните думи от послеписа успях да съзра, уважаеми, твоята имплицитна цел, удавена в многобройни, макар и сложни думи — да получиш своите петнайсет секунди слава, да блеснеш на нашите гланцирани страници и да открием изкуството в човека на изкуството.

Прочее, ти явно си точно такъв. Конструктивната ти критика по отношение на стойностните качества на любимия ни художник, подсказват професионално критичното ти око. Той, Димитър, затова и не се засегна — разбра колегиалното сръгване в ребрата и от днес изглежда някак по-вглъбен, сериозен и целенасочен в рисунките си — не ти ли се струват по-добри, ей така, изведнъж?!

За плаката всичко е ясно. Сигурно вече си покрил бялото петно на стената с пресния урожай от настоящия ни брой, но... с право се тревожим за естествено получилата се голота по върха на мозъчната ти кутия. Имаш ли си шапка?! Не? Още една добра идея — купи си втора PC Mania, откъсни плаката и си направи строителска шапка — така хем естетически ще се задоволиш, хем ще покриеш с Наша помощ причинения от НАС козметичен недъг.

Оставаме с добри взаимни чувства, приятелю. Наистина ни харесва такава естетическа критика!

ОПЪЛЧЕНЦИТЕ НА STAR CRAFT ИЗ "ЕПОПЕЯ НА НЕЗАБРАВИМИТЕ"

Нека носим йоще, вдигнали челото,
Синила от стим-а, следи от теглото;
нека спомен лютий от зергски терор
да висне кат облак в нашиий кръгозор;
нека ни запомни историята, века,
нека да се слави името ни;
нека новий Brood War и Star Craft-ът стар
во веки останат на нашия хард!
О, Star Craft!
Три деня младите марин
как бункера бранят.
Цялата вселена трепетно повтаря
на боя ревят.
Пристъпи ужасни!
Дванадесетий път
зергските орди лазят по урвата дива
и тела се стелят, и слуз я залива.
Зерглинг подир зерглинг! Рояк след рояк!
Кериган безумна сочи базата пак
и вика: "Търчете, тамо са раите!"
И зергите се юрват
с писък страховитий,
Безчетни, безумни, озверели копои.
Върхът отговаря с вик: "Go-go-go!"
И с нов дъжд куршуми, огън и пламък,
марините наши,
на чуждопланетния камък,
пушкат и ругаят, без сигнал, без ред,
Всякой гледа само да е напред

и гърди геройски на смърт да изложи,
и един зерг повеч мъртъв да положи.
Пушкалата екнат.
Зергове ревът, муталиски налитат
и падат, и мрат.
Идат на орляци, бягат като овци
И пак се завръщат; медици, орловци
лекуват другари по страшний редут,
не сещат ни жега, ни жажда, ни труд.
Щурмът е отчаян, отпорът е лют.
Три дни веч се бият, но помощ не иде,
От никъде взорът надежда не види
И Протоски съюзник не фърчи към тях.
Нищо. Те ще паднат, но честно, без
страх – преди това ще вземат
безчет зерги с тях.
Талазите идат; всички нащрек са!
Последния напън вече е настал.
Тогава Джим Рейнър, наший генерал,
ревна гороломно:
"Млади опълченци, венчайте
Човечеството с лаврови венци!
На вашата сила Играчът повери
базата, войната и себе си дори!"
При тези думи силни марини горди
очакват геройски извънземните орди
бесни и шумещи! О, геройски час!
Танковете застават в "обсада" тогаз,
стимовете липсват, пушкалата траят,
бронята не пази – гърдите остаят
и сладката радост до крак да измрът
пред цяла вселена, на тоз славен рът,
с една смърт юнашка и с една победа.
"Човечеството цяло сега нази гледа,
таз война е важна: то ще ни съзре,
ако би бегали: да мрем по-добре!"
Последното оръжье – атомната бомба!
Невидим Дух я пусна върху зергския стан
и след този удар всичко беше в плам.
Дроуни и сгради изчезнаха там.
Но вълни по-нови от зерги дивашки
гълтат, потопяват орляка юнашки...
Йоще миг – ще падне човешката база.
Протоси долетяха,
поставиха зерги в стазис
.....
И днес йощ Blizzard, щом E3 настане,
спомня си за Star Craft –
игра славна, голяма,
а геймърът се моли, иска зове,
чака да направят Star Craft 2!

By VLG

Редакторски коментар — дядо Вазов гледа намръщено отгоре, не друго, ами защото е бил доста консервативен. Нищо, нека младите творят.

EASY LIVIN'

Здравейте, пичове и пички от най-якото PC списание в България! Реших пак да ви драсна някой ред. Да пристъпим направо към темата. Сега, докато си лежах в леглото със списанието в ръка, се сетих за някои неща, които биха ви били от полза.

1. Защо не вземете да слагате по някой и друг тапет на геймтематика или еротични с най-готините каки. Нещо като това със скрийнсейвъра на Анджелина Джоли от последния брой. Мисля, че е добра идея.

2. Можете да слагате и по някоя и друга mp3-ойка с музиката на дадени игри или просто техно музика на неизвестни изпълнители, които няма да ви търсят сметка за авторски права над парчетата.

3. От известно време насам не слагате никакви пачове за игрите. Няма да е лошо да слагате тези за XP, за които пишете толкова.

И накрая искам да ви попитам защо не публикувате мейлите на авторите на статиите. Много съм нагъл...

Аре, бай засега – ако не се сетя нещо друго в леглото пак :)

gng

Скъпи gng, ти наистина много, ама много искаше да ти отговорим на твоите писания. Броят на ежеседмичните ти писания до нашия мейлбокс е повече пръстите на произволен крайник и макар да настояваш, че не би желал да публикуваме питанията ти, ние все пак бяхме така добри най-сетне да обърнем внимание и на твоите просби и съвети. Като гледам твоите напътствия, някак ми се струва, че четеш PC Mania от скоро. В това няма нищо лошо и не е упрек — просто обаче заявките ти за скрийнсейвъри, тапети и музика в цифров формат не са нещо ново за нас, а напротив, ние сме удовлетворявали подобни молби неведнъж. Може би си прав, че в известен смисъл има резон да установим практика в тази област, за което сериозно ще се замислим.

Относно мейлите на авторите — всеки, който е попитал, е получил отговор, демек ако искаш да кажеш нещо на някой от нас, чувствай се един вид поканен да задавъпросваш (както казваше един небезизвестн телевизионен водещ). С мен ще ти бъде най-лесно — просто питай пак на pisma@pcmania.bg. Само ще те помоля — не си измисляй нещо в леглото, не знам дали ще си падна по подобна светла перспектива...

GAME CLUB
FLASH - II
жк. Света Троица, бл. 311 /партер/
предпоследна спирка на трамвай №3 и № 8, тел: 098/303 814
Високоскоростна Интернет Връзка от Headoff,
игри в мрежа, принтер, сканер, запис на CD...

50 компютъра: CPU 950 MHz, RAM 256 DDR,
GeForce II, 19" монитори

СУПЕР ПРОМОЦИЯ И
ТОМБОЛА
уважаеми клиенти, гейм клуб FLASH - II ви предоставя
УНИКАЛНА ВЪЗМОЖНОСТ С НАСТОЯЩИЯ ТАЛОН
- да играете от един до пет човека между 8:00 и 15:00 ч
- срещу new цена от 1 лев на човек да играете три часа
- срещу super цена от 2 лева на човек
(от неделя до четвъртък) нощен блок от от 23:00 до 7:00 ч
- да участвате в нашата томбола и да спечелите GSM апарат
- да спечелите утешителни награди
Томболата ще бъде разиграна на 16.06.2002 (неделя). Заповядайте !
притежател на талона .....
придружител .....
придружител .....
придружител .....
придружител .....
Само притежателят на талона участва в томболата за GSM апарат.
Талонът важи до 15.06.2002 г.

КНИГА ЗА ПЪТЯ

Журнал на Ал'Кхали - бележка

"...каква беше връзката... между трите руни, драконите и мен... каква беше силата, отключила се със смъртта на Ф'Гор? Дали и аз щях да го последвам... не настъпваше ли краят на всичко?..."

Значи ти си издънката на Ал'Кхалон, която ми създаде толкова много проблеми!
Хмм, интересно! Предполагах, че ти си ключът към събирането на трите руни, но не бях уверен. Тялото ти ми принадлежи, момче.
Трябва да му помогнем!
Няма смисъл, дори аз не съм достатъчно силен за Факраадж. Ал отключи магията в себе си само той има силата да го спре.
Но как?
Ал е третата руна, без него Факраадж не може да отключи техния потенциал, не може да завладее магията на света ни.
Ето защо не може и да го убие. Дори да го победи, ще запази живота му... ако това, което го чака, може да се нарече живот. Но каквато и съдба да го чака, ще е по-добра от нашата ако Факраадж се добере до пълната мощ.
Той може да спечели тази битка, нали?
Надявам се... силен е, но все още не знае как да я контролира... трябва бързо да учи.
Къде отиват драконите след смъртта си?
Ха-ха-ха, силни думи от едно хлапе. Харесваш ми. Загубих дясната си ръка - предлагам ти да се присъединиш към мен.
Никога!
Както желаеш, но да знаеш - няма да има милост за теб и приятелите ти!

Прекалено силен е... няма да мога да го победя... не мога да му позволява да ме притежава. Победа или смърт...

8 месеца по-късно

Дневник на Ал'Кхали,

дата неизвестна

"... За кратко време освободената магия помогна на земята да се възстанови от раните на войните. Децата се учеха да играят, а не да воюват. Светлината победи мрака и се възцари, за да носи щастие и мир.

Понякога човек трябва да се жертва в името на доброто - това ни прави същества от светлина, а не просто сиви сенки. А героите - за тях остава споменът... "

КРАЙ

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията. Справки на 986-14-93 и 986-38-19

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4 **Монтана**: ул. "Иван Аврамов" №9, **Пловдив:** "Петко Д. Петков" №12 **София:** **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев, **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania
СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА
НОВАТА ЛИНИЯ
С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.

E-card World Cup
Играта започва
ecard

1 Регистрирайте една E-card
2 Отговаряйте на въпроси свързани със Световното първенство на www.e-card.bg/cup
3 Следете класирането
4 Вземете някоя от следните награди:
- три оригинални футболни фанелки на отборите участници
- 50 карти за предплатен достъп до интернет и междуградски и международни разговори от e-card
- изненади и сувенири

Играта стартира от 07.05.2002. За повече информация www.e-card.bg/cup или тел. 02/971 38 09

Може да си изрежете обложка за диска!

e-card World cup

Всеки ден - нов въпрос. От началото на играта до 31.05, когато стартира Световното верните отговори Ви носят по една точка, а по време на първенството - по три точки. Последният въпрос, който ще зададем на 29.06. дава възможност за удвояване на събраните точки.

Произволен ден от седмицата **e-card** ще задава бонус въпрос, носещ добълнителни точки към актива на участниците.

Към всеки въпрос е предвиден помощен жокер под формата на насочващ въпрос или обяснение. Ползвайте го, когато не сте сигурни в своя отговор. Имате право на три жокера за цялата игра.

ecard

Желаем Ви успех по пътя към наградите!

Играта стартира от 07.05.2002. За повече информация www.e-card.bg/cup или тел. 02/971 38 09

Спечелете с e-card

ТАЛОН club INFERNO

60 компютъра

Цена за 1 час: 1 лв.
Сутрешна мрежа: 8.30- 11.00 - 1 лв.
Нощна мрежа: 12.00- 08.00 - 4 лв.
Комбинирани промоции за сутрешна + нощна мрежа
www.club-inferno.com

ПЛАЩАШ: 1 ЧАС, ИГРАЕШ: 2 ЧАСА

София, Младост 1, Пазара, Търговски комплекс "РЕЯ"

Елате в клуб Inferno

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 6 (50), ЮНИ 2002

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Художник на комикса

Димитър Ицков

Дизайн и предпечат

Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Катерина Цанова

Петър Табов

Интернет от

Headoff G. I.
http://www.headoff.com

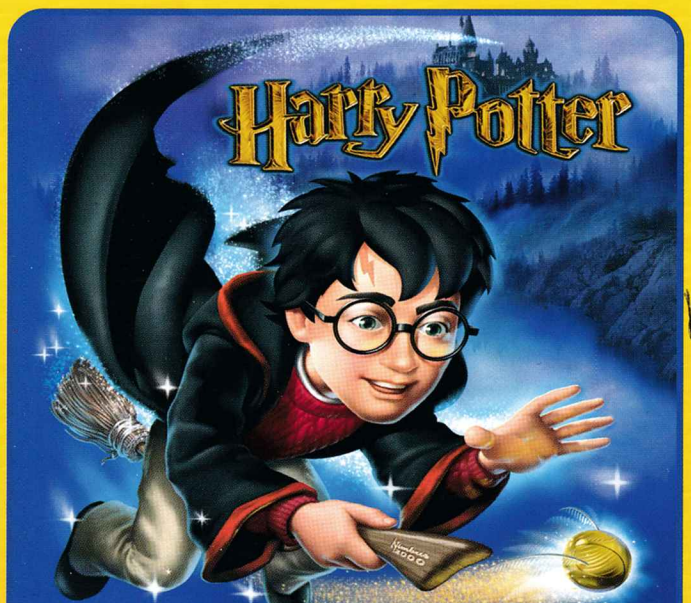
Дисковете са произведени от

CHSL България

Печат

PRINT BY ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

Alpha Centauri	24,00 лв
Alone in the Dark 4	**77,00 лв**
Aliens vs Predator	24,00 лв
Aliens vs Predator 2	**69,95 лв**
Arcanum	**69,95 лв**
Armored Fist 3	15,00 лв
Battle Realms	**73,00 лв**
Baldur's Gate II Collector's Edition	**54,00 лв**
Black & White	**69,95 лв**
Blizzard Gift Pack (StarCraft, Brood War, Diablo, Warcraft 2)	63,00 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	54,00 лв
C&C Red Alert 2	69,95 лв
C&C Renegade	**73,00 лв**
C&C Tiberian Sun	34,00 лв
Carmageddon TDR 2000	34,00 лв
Ceasar III	24,00 лв
Civilization III	**69,95 лв**
Clive Barker's Undying	29,99 лв
Colin McRae Rally 2.0	49,99 лв
Comanche 3	15,00 лв
Comanche 4	**44,99 лв**
Delta Force	15,00 лв
Delta Force 2	19,90 лв
Delta Force 3: Land Warrior	**34,99 лв**
Diablo	19,90 лв
Diablo 2	**54,99 лв**
Diablo 2 Lord of Destruction	**44,99 лв**
Empire Earth	**69,95 лв**
Europa Universalis 2	69,95 лв
F1 2001	**69,95 лв**
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F1 Racing	69,95 лв
F-22: Lighting 3	15,00 лв
FIFA 2000	24,99 лв
FIFA 2002	77,00 лв
FIFA World Cup 2002	**77,00 лв**
Future Cop: LAPD	24,00 лв
Gabriel Knight 3	24,00 лв
Ghost Recon Gold	77,00 лв
Gothic	69,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	27,50 лв
GTA 2	34,00 лв
Gunlock	59,90 лв
Gunman Chronicles	24,00 лв
Grand Prix Legends	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Half-Life, Oposing Force, Counter-Strike, Blue Shift)	**73,00 лв**
Heavy Metal F.A.K.K. 2	34,00 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone	**69,95 лв**
Heroes of Might and Magic IV	**59,99 лв**
Hired Team	9,80 лв
Homeworld	19,90 лв
Homeworld – Cataclysm	54,00 лв
I-War 2: Edge of Chaos	77,00 лв
Insane	44,00 лв
Leadfoot	63,00 лв
LEGO Creator: Harry Potter	69,95 лв
LEGO Racer 2	59,95 лв
Master of Atlantis: Poseidon	44,00 лв
Mat Hay's Fishing	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	**77,00 лв**
Max Payne	**77,00 лв**
Medal of Honor: Allied Assault	**69,95 лв**
Merchant Prince II	69,95 лв
MiG-29 Fulcrum	15,00 лв
Might and Magic IX	**69,95 лв**
Myst Trilogy (Myst, Riven, Myst III Exyle)	**73,00 лв**
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
NBA 2001	34,00 лв
NFS 3: Hot Pursuit	17,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	**69,95 лв**
Nox	**19,90 лв**
Nuclear Strike	17,00 лв
Oni	69,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	**83,00 лв**
Original War	73,00 лв
Outlive	69,95 лв
Pharaoh	24,00 лв
Quake III Arena	**59,95 лв**
Riven	24,00 лв
Return to Castle Wolfenstein	**83,00 лв**
Rollcage Stage 2	27,50 лв
Rugby 2001	34,00 лв
Rune	73,00 лв
Schizm	**49,99 лв**
Screamer 4x4	63,00 лв
Shogun: The Mongol Invasion	49,99 лв
Serious Sam	54,00 лв
Serious Sam: The Second Encounter	**69,95 лв**
Settlers III Gold	34,00 лв
Settlers IV	69,95 лв
Severance	44,00 лв
Sim City 3000	34,00 лв
Solider of Fortune (Special Edition)	44,00 лв
Sport Car GT	27,50 лв
StarCraft + Brood War	**34,99 лв**
Stronghold	**77,00 лв**
Superbikes 2001	19,90 лв
Super Cars Street Chalange	**69,95 лв**
SWAT 3 Elite Edition	24,00 лв
The Sims	59,90 лв
The Sims: House party	37,00 лв
The Sims: Hot Date	44,00 лв
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв
The Sims: On Holiday	**44,00 лв**
Tony Hawk's Pro Scater 3	77,00 лв
Tribes 2	44,00 лв
Tropico	69,95 лв
Throne of Darkness	69,95 лв
Tzar	**19,90 лв**
Unreal Tournment	34,00 лв
Ultimate Doom	**27,50 лв**
Ultimate Quake	**77,00 лв**
Warcraft II Battlenet Edition	19,90 лв
Warlords Battlecry	24,00 лв
Worms Battle Pack	**54,00 лв**
Zeus: Master of Olympus GOLD	54,00 лв



Изключително предложение! За да отбележи излизането на четвъртата книга от поредицата за Хари Потър, фирма Пулсар предлага на клиентите си две специални промоции. Всеки, закупил PSone конзола получава като подарък към нея безплатно копие на играта "Harry Potter and the Philosopher's Stone" и най-новата Книга от серията за малкия магьосник - "Хари Потър и Огненият Бокал." А онези от вас, които имат персонални компютри и все още не са се сдобили с копие на играта "Harry Potter and the Philosopher's Stone" сега могат да си направят идеалния подарък- закупувайки легално копие на играта те ще получат като подарък към него книгата "Хари Потър и Огненият Бокал."

PSone + играта "Harry Potter and the Philosopher's Stone" за PSone + книгата "Хари Потър и Огненият Бокал" = 275 лева.

Играта "Harry Potter and the Philosopher's Stone" за PC + книгата "Хари Потър и Огненият Бокал" = 69.95 лева.

Възползвайте се от нашето предложение сега – количествата са ограничени!

GRAND THEFT AUTO III

ОЧАКВАЙТЕ ЗА PC

Очевидно престъплението се изплаща. Изключително успешната и много противоречива поредица Grand Theft Auto навлиза в третото измерение на мрачния и брутален подземен свят на Либърти Сити.
Предоставяйки ви абсолютно пълна свобода на действие, Grand Theft Auto 3 ви предлага тъмния и безмилостен престъпен свят на тепсия. От вас зависи дали ще имате куража да се възползвате.

77,00 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

WARCRAFT III

ОЧАКВАЙТЕ ЗА PC

Без съмнение Warcaft III е най-очакваната игра за 2002 година. Успешната формула от Starcraft е доразвита с няколко нови ключови елемента, като крайният резултат е великолепна стратегическа игра. Застанете на страната тайнствените Нощни Елфи, зловещите Неживи, бруталните Орки и благородните Хора и поведете избраниците си в неравна битка срещу демоничните пълчища на Огнения Легион.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4

Най-после е време за Heroes 4! 6 нови града, 60 създания, 11 основни и 37 експертни класа на героите, над 100 нови магии, 6 изцяло нови кампании и нов, по-мощен генератор на карти и кампании. Купете СЕГА английската версия на играта с преведено на български ръководство от 128 страници с ключова информация за геймплея ИЛИ изчакайте до 20 ЮНИ, когато Heroes 4 ще се появи на пазара в ИЗЦЯЛО ПРЕВЕДЕН НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК вариант.

59,99 лв.

2 ДИСКА

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

2002 FIFA WORLD CUP

България не е на Световното, но животът продължава. И ако сте сред онези, за които паузата между мачовете е просто мъчителна, ето ви единствената игра , която може да направи най-престижното футболно събитие... безкрайно!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

77,00 лв.

649,99 лв. + 1 DVD филм

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Мисътр Хоук се завръща, по-добре изглеждащ от всякога. Повече трикове, повече рампи, повече предизвикателства! Забравете за законите на физиката, здравия разум и безопасния живот.
И нека единствено въображението ви да поставя границите.

83,00 лв.

ПУЛСАР

WWW.PULSAR-GAMES.COM

PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02)954 98 11;954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51,тел.(02)983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК)

бул. Патриарх Евтимий 86, тел.(02)951 67 72, бул.Витоша 61,тел.(02)988 20 25; пл.Славейков 1, магазин Music Fashion, тел.(02)981 31 96; базар малък ЦУМ, ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Ей Ти Си - ул. Денкоглу 24; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; Денонощни видеотеки ВИДЕОЕЛИТ; **[ВАРНА]** ул.Райко Жинзифов 14,тел.(052)607 974; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Загреб 2 (032) 264 813; **[БУРГАС]** Ви-Пет - ул. Патриарх Евтимий 113, тел (056) 803 045; **[ПЛЕВЕН]** бул.Русе 2, тел.(064)800 300; Плевен Стайл, тел. (064)800 533; **[ЛОВЕЧ]** бул.България 102,тел.(068)24 363; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822, **[СТ. ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, 42 184; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел.(096)25 546

PC MANIA

ПУЛСАР

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI

ВИНАГИ НАЙ-ГОЛЕМИ ОТСТЪПКИ

Ако сте търговец, зареждате магазини или други точки за продажба на бързооборотни стоки, разпространението на карти за dial-up достъп, интернет-телефония и предплатени GSM пакети може да ви донесе добри печалби без да полагате допълнителни усилия.
"Март" предлага най-изгодни условия за продажба на почти всички видове карти, които присъстват на пазара.

MART®
www.mart.bg

Тук има карти

информация: www.mart.bg MART

ИНТЕРНЕТ

ecard
Много интернет и voice доставчици в една карта

3 лв
6 лв
10 лв
15 лв
20 лв
40 лв

Mtel.card
Качествен интернет навсякъде

3 лв
5 лв
10 лв
20 лв

Spectrum Net®
Национална интернет карта

5 лв
7 лв
9 лв
11 лв

Orbinet
Интернет картата на Орбител

3 лв
5 лв
10 лв
20 лв
50 лв

МОБИСЪРФ
Достъп от цялата страна

3 лв
5 лв
10 лв
20 лв

ТЕЛЕФОН

Orbiphone
Карта за по-евтини телефонни разговори

3 лв
5 лв
10 лв
20 лв
50 лв

VOICE XPRESS
Телефонната карта на SpectrumNet

5 лв
10 лв
20 лв
40 лв

easycard
По-евтини телефонни разговори и интернет

5 лв
10 лв
20 лв
30 лв
50 лв

GSM

PriMa
Ваучери за зареждане на карти "Прима"

15 лв
30 лв
60 лв
90 лв
120 лв

Още информация: www.mart.bg
тел: (02) 9 444 570 и 46 50 63